


**IMMORTALS: FENYX RISING**
Großer Test: Kriegt der PC sein eigenes Zelda: Breath of the Wild?

# PC Games

*Wissen, was gespielt wird*

## EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

## THE EVIL WITHIN




Düsterer Survival-Horror-Hit aus der Feder von Resident-Evil-Erfinder Shinji Mikami

# CYBERPUNK 2077

Das wichtigste Spiel des Jahres ist da – wir haben alle Infos zum Start! Plus: Großes Special zum Cyberpunk-Universum

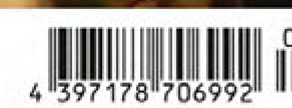
## DIE SPIELE DES JAHRES

Die Hits, die Flops, die Enttäuschungen, die Überraschungen – wir lassen 2020 Revue passieren und küren die Gewinner und Verlierer des Spielejahres.




AUSGABE 341
01/21 | € 6,99
www.pcgames.de

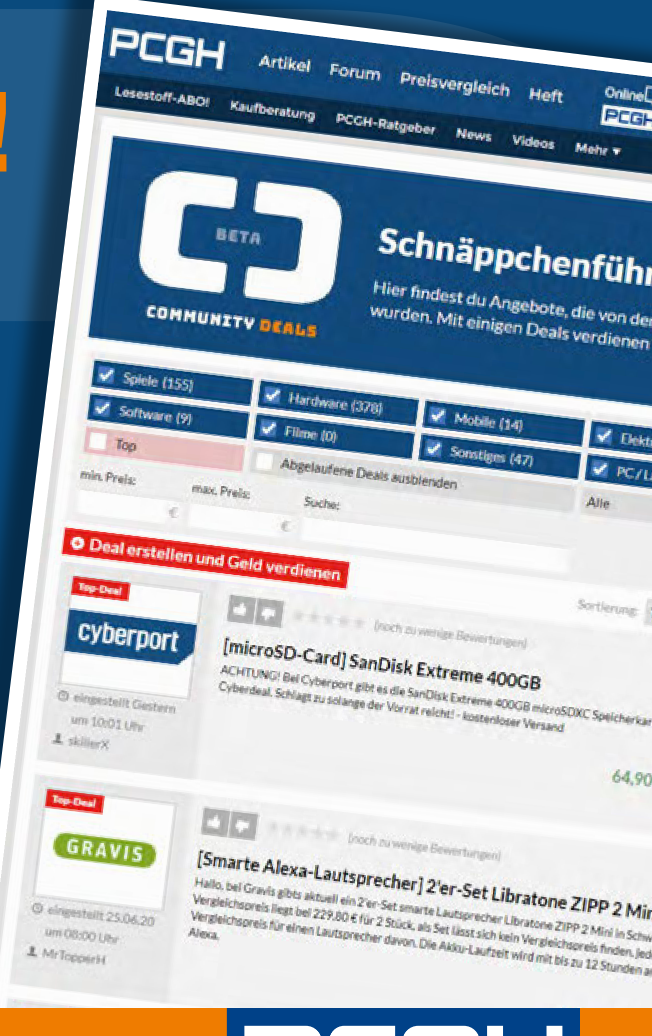
Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20






# Jetzt Schnäppchen einreichen und Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.

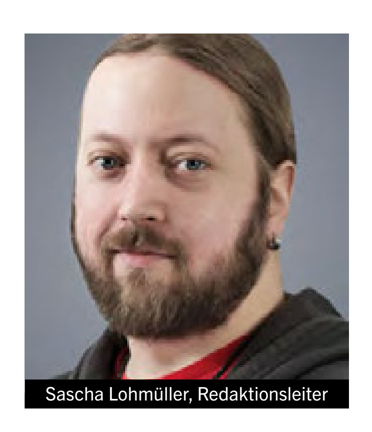





**www.pcgh.de/community-deals** PCGH

EDITORIAL

# Wir verabschieden 2020 – mit einem Top-Hit & viel Erleichterung.


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Ein in vielerlei Hinsicht besonderes Jahr geht dieser Tage zu Ende – oder ist es bereits, je nachdem, wann ihr diese Ausgabe lest. Allen voran ist da natürlich die nach wie vor grassierende Corona-Pandemie, die neben all ihren weitaus schwerwiegenderen Folgen auch das Gaming-Jahr komplett durcheinandergewürfelt hat. Die E3 fiel aus, die Gamescom fand irgendwie virtuell statt, was aber nur ein schwacher Trost für fehlende Besuchermassen war. Und auch viele Spiele mussten aufgrund der veränderten Arbeitssituation vieler Entwickler verschoben werden, bei den PS4-Spielern betraf es beispielsweise The Last of Us: Part 2, für viele wohl eines der besten Spiele des Jahres. Und auch unser Cover-Thema Cyberpunk 2077 wäre ohne Corona wahrscheinlich nicht erst Mitte Dezember in den Läden aufgeschlagen. Doch 2020 brachte aus spielerischer Hinsicht auch ein paar positive Aspekte. So konnten wir uns ob der teils auch selbst auferlegten Einschränkung der sozialen Kontake – man will ja die Eltern und Großeltern nicht anstecken – um lange liegengebliebene Spiele kümmern und endlich mal den Pile of Shame ein wenig abarbeiten. Und: Im Konsolenlager gab es sogar richtig Grund zur Freude, denn im November erschienen sowohl Xbox Series X als auch Playstation 5. Was wir von den beiden Geräten nach ein paar Tagen und Wochen Praxis halten, lest ihr dann übrigens hinten im Hardware-Teil. Spoiler: Technisch brauchen wir PC-Spieler uns sicherlich keine Sorgen machen.

Viel weiter vorne im Heft findet ihr wie bereits erwähnt unsere Cover-Story zu Cyberpunk 2077. Gerne hätten wir euch in dieser Ausgabe bereits einen ausführlichen Test präsentiert, doch leider trudelte die Review-Version ziemlich genau 24 Stunden, bevor ich diesen Text hier schrieb, bei uns ein. Das ist natürlich viel zu kurz für einen Test oder überhaupt nur einen Ersteindruck – für die Installation hat es vielleicht so eben gereicht. Damit ihr aber, vor allem wenn ihr noch unentschlossen seid, wisst, was euch in dem CD-Projekt-Rollenspiel erwartet, fassen wir für euch noch einmal die wichtigsten Infos zum Verkaufsstart zusammen. Zusätzlich dazu gibt's ein großes, schickes Special zum Cyberpunk-Universum – so startet ihr gleich mit genug Hintergrundwissen ins Spiel und versteht die Zusammenhänge der dystopischen Welt besser.

Ansonsten erwarten euch in dieser Ausgabe vor allem wieder Tests, Tests, Tests. So widmen wir uns beispielsweise ausführlich dem neuen Assassin's-Creed-Ableger Valhalla, der nicht nur bei uns im Test überzeugen kann, sondern auch in unserem großen Jahresrückblick ein paar der Preis-Kategorien für sich entscheiden kann. Interessant ist auch Immortals: Fenyx Rising, das ehemals Gods & Monsters hieß und das Feeling von Zelda: Breath of the Wild auf den PC bringen will. Ob Ubisoft das gelingt, verraten wir euch auf sechs Seiten. Außerdem prüfen wir unter anderem noch Call of Duty: Black Ops – Cold War, Dirt 5, Yakuza: Like A Dragon und Godfall auf Herz und Nieren.

Im Magazin- und Extended-Teil blicken wir unter anderem zurück auf 30 Jahre Mega Drive, beleuchten die Geschichte von From Software und – wie bereits erwähnt – lassen 2020 Revue passieren und krönen die Gewinner und Verlierer des Spielejahres. Extended-Käufer freuen sich zudem über die digitale Version zum Mikami-Grusel-Hit The Evil Within – perfekt für dunkle Winternächte!

Und nun wünschen wir euch ein frohes Fest und einen guten Rutsch. Bleibt gesund!

**Sascha und das PC-Games-Team**

## +++ PCG-Ticker +++

**+++ NEWS Aktuelles +++**

+++ Auf wohl kein anderes Spiel in diesem Jahr haben wir mehr gewartet als auf Cyberpunk 2077. Und CD Projekt spannte uns noch ein letztes Mal auf die Folter, denn das Review haben wir leider nicht mehr in diese Ausgabe bekommen. Unsere auserwählten Tester hocken nun aber seit rund einem Tag fleißig an dem Titel. Das holen wir dann alles extragroß nächste Ausgabe nach! +++

+++ Deutlich eher als Cyberpunk 2077 lag uns WoW: Shadowlands vor. Für einen finalen Eindruck zu einem MMO-Add-on reichen aber auch die zehn Tage zwischen Release und Heftproduktion nicht aus. +++

**+++ NEWS Tests +++**

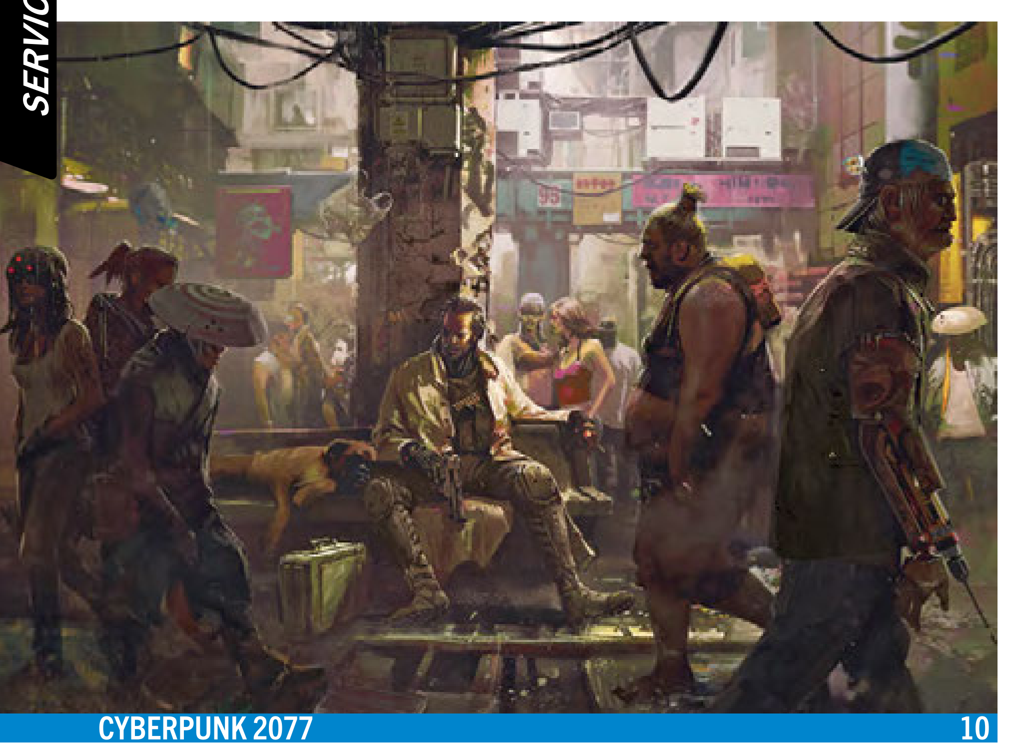
+++ Assassin's Creed: Valhalla, Immortals: Fenyx Rising und Yakuza: Like A Dragon – die Zahl der Hits, die uns wochenlang beschäftigen können, wird in diesem Winter nicht kleiner. Dabei ist der Großteil der Redaktion schon mit Playstation 5, Watch Dogs, WoW: Shadowlands und bald Cyberpunk bis weit in den Januar ausgebucht. Maria, wir müssen da noch mal über den Urlaub reden … +++

**+++ NEWS Vermischtes +++**

+++ Neben dem typischen vorweihnachtlichen Produktionsstres – schließlich wollen wir auch Weihnachten feiern, dieses Jahr dann halt nur im kleinen Rahmen – findet in der Redaktion aktuell auch zusätzlich noch ein Umzug statt. +++

+++ Der deutlichste Sieger unserer Abstimmung zu den Spielen des Jahres hat es indes nicht ins Heft geschafft: Mit mehr Punkten als der Rest der Top 5 zusammen ist Animal Crossing: New Horizons für uns das mit Abstand beste Switch-Spiel 2020 – in keiner anderen Kategorie gab es einen größeren Vorsprung. Falls ihr also noch ein Geschenk sucht … +++

# INHALT 01/2021



CYBERPUNK 2077 10



ASSASSIN'S CREED: VALHALLA 24

## AKTUELL





IMMORTALS: FENYX RISING 32

WOW: SHADOWLANDS 18

## TEST



## MAGAZIN



## HARDWARE



## EXTENDED



## SERVICE

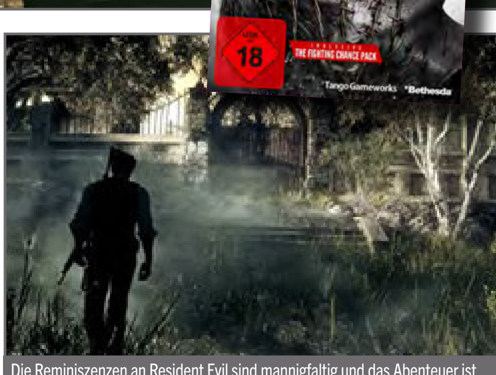
# … und das ist **auf den DVDs:**




Die widerwärtigen Kreaturen und Monster, welche Sebastian jagen, sind noch dazu ganz schön widerstandsfähig und sorgen für regelrechte Panik.



Die Welt, in der Sebastian sich wiederfindet, ist verstörend und brutal, und wenn man eine Sekunde unachtsam ist, kann dies das Ende bedeuten.



Die Reminiszenzen an Resident Evil sind mannigfaltig und das Abenteuer ist wirklich ungemein gruselig – so erwartet man sich das vom Resi-Erfinder!

## THE EVIL WITHIN

Der Wahnsinn und das Böse kommen nicht immer von außen, sondern wohnen oift genug in uns selbst … Als Detective Sebastian Castellanos nach einem brutalen Massenmord den Tatort untersucht, werden er und seine Kollegen in eine verstörende, todbringende Welt gezogen, in der man nie weiß, was real ist und was nicht, und in der furchterregende Monster das Sagen haben. Schafft Sebastian es, diesem Albtraum zu entkommen, oder ist für immer dazu verdammt, um sein Leben zu kämpfen? Resident-Evil-Vater Shinji Mikami kehrte mit diesem knackig-schweren Horror-Abenteuer im Stile von Resident Evil 4 zu seinen gruseligen Wurzeln zurück und zeigte, dass er nichts seines Handwerks verlernt hatte. Wer hier bestehen will, muss gut mit seinen Waffen hantieren können, sparsam mit Munition umgehen und darf auch in stressigen Situationen nicht die Nerven verlieren.

**INSTALLATION**

Bei unserer Vollversion zu The Evil Within handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

**FAKTEN ZUM SPIEL**

Genre: Action-Adventure
Publisher: Bethesda
Veröffentlichung: 13. Oktober 2014

**SYSTEMVORAUSSETZUNGEN**

**Mindestens:** Windows 7/8.1 64-bit, Quadcore-Prozessor, 4 GB RAM, Grafikkarte mit mind. 1GB Grafikspeicher, 50 GB freier Festplattenspeicher
**Empfohlen:** Windows 7/8.1 64-bit, Quadcore-Prozessor, 4 GB RAM, Grafikkarte mit mind. 4GB Grafikspeicher, 50 GB freier Festplattenspeicher

Bitte beachtet, dass die Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen. Um sicher zu gehen, löst sie daher innerhalb der ersten sechs Monate nach Erscheinen des Heftes ein. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

## DVD 1

**TEST**
- Call of Duty: Black Ops – Cold War
- The Falconeer
- The Pathless

**SPECIAL**
- Assassin's Creed: Valhalla – Das macht das Abenteuer besser als Odyssey
- Assassin's Creed: Valhalla – Ein Ritt durch ganz England
- Assassin's Creed: Valhalla – Wie frech ist der Echtgeld-Shop?
- The Curse of Monkey Island – Ist Teil 3 das beste Monkey Island aller Zeiten?

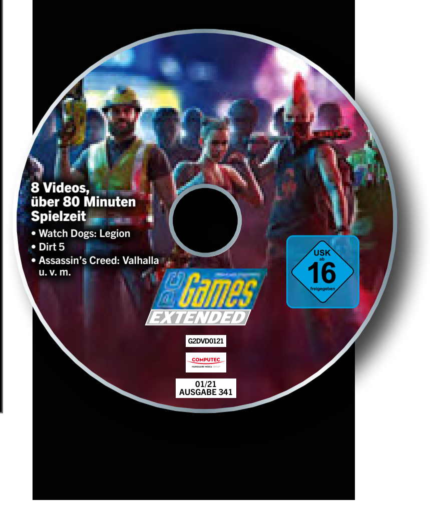
**TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)**
- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player




## DVD 2

**TEST**
- Assassin's Creed: Valhalla
- Dirt 5
- Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice
- Need for Speed: Hot Pursuit Remastered
- Watch Dogs: Legion

**SPECIAL**
- Assassin's Creed: Valhalla – Eure Fragen an Tester Lukas
- Einkaufsführer Renn- und Sportspiele
- FIFA 21: Illusion Fortschritt Wie EA uns jährlich für dumm verkauft



# DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

## SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



**Spielt gerade:**
WoW: Shadowlands, Destiny 2, FIFA 21 und bald auch Cyberpunk

**Hört gerade:**
Dark Tranquillity – Moment; Hjelvik – Welcome to Hel; Killer Be Killed – Reluctant Hero; Sólstafir – Endless Twilight of Codependent Love; AC/DC – Power Up; Electric Hydra – Electric Hydra; Sodom – Genesis XIX

**Und sonst:**
wünsche ich allen Heft-Lesern, Podcast-Hörern, Webseiten-Besuchern und Youtube-Guckern ein frohes Fest und einen guten Rutsch. Bleibt gesund, nächstes Jahr wird sicher wieder alles besser.

## MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



**Spielt:**
Sackboy, Ghost of Tsushima, Diablo 3, WoW, Cyberpunk

**Schaut:**
The Mandalorian, Star Trek: Discovery

**Überlegt:**
Ob es wirklich wieder einen Weihnachtsbaum braucht. Hach, aber die riechen immer so gut und leuchten so schön …

**Wünscht:**
Allen Lesern entspannte Weihnachtsfeiertage und einen guten Start ins neue Jahr.

## KATHARINA PACHE | Redakteur

**Spielt gerade:**
Fuser, Disc Room, Demon's Souls, bald Cyberpunk (hoffe ich mal)

**Hört gerade:**
Venus Skytrip von Psychlona, kam zwar schon im August raus, ist aber ganz fein und sorgt dafür, dass sich der Winter nicht mehr ganz so bitterkalt anfühlt. Freue mich auf den Sommer …

**Wütet:**
Wann kann ich endlich die neue Staffel der Eric Andre Show schauen?

**Wünscht euch:**
ein schönes Weihnachten, Gesundheit und einen guten Rutsch.

## LUKAS SCHMID | Redakteur



**Spielt gerade:**
Spider-Man: Miles Morales, Assassin's Creed: Valhalla, Demon's Souls, Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung, Picross S5, Immortals: Fenyx Rising. Urlaubsabbau in Zeiten von Corona hat auch seine Vorteile.

**Schaut:**
Mandalorian Season 2. Echt gut, auch für oberflächliche Fans wie mich.

**Hat:**
Von Schwiegermuttern nen super Saucen-Adventskalender bekommen

**Wünscht:**
Ebenfalls nen guten Start ins neue Jahr und Weihnachten und Pipapo

## CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



**Spielt gerade:**
Assassin's Creed: Valhalla, Yakuza: Like a Dragon, Control, FIFA 21, Streets of Rage 4 (mal wieder), NBA 2K21 (PS5), Bugsnax (PS5) – bei Cyberpunk warte ich lieber noch auf ein paar Patches

**Hört gerade:**
Seinen Spotify-Jahresrückblick – eine lustige Mischung aus Every Time I Die, Frank Turner und 80er-Jahre-Schrammel-Punk

**Wünscht allen:**
Frohe Weihnachten, einen guten Rutsch und natürlich viele tolle Spiele unterm Baum, die euch von der Seuche draußen ablenken.

## FELIX SCHÜTZ | Redakteur



**Zuletzt durchgespielt:**
Knights of the Old Republic (Android), Spellforce 3: Fallen God, Doom Eternal: The Ancient Gods – Part 1 und The Curse of Monkey Island.

**Spielt derzeit:**
Cyberpunk 2077 (PS5), Immortals: Fenyx Rising (PS5), Borderlands 3 (PS5), Bioshock (Switch) und noch die letzten Quests in The Witcher 3.

**Zuletzt gesehen:**
The Thin Red Line, The Report. Zwischendurch viel Brooklyn Nine-Nine.

**Wünscht uns allen so bald wie möglich:**
Eine schöne Corona-Impfung mit möglichst wenig Nebenwirkungen.

## MATTHIAS DAMMES | Redakteur



**Ist vermutlich:**
schon durch mit Cyberpunk, wenn ihr das hier lest. Schreibe diese Zeilen in einer kurzen Pause des Testmarathons.

**Spielt dafür an den Feiertag dann:**
Assassin's Creed: Valhalla zu Ende, Spider-Man: Miles Morales und Immortals: Fenyx Rising.

**Ist absolut begeistert:**
von der zweiten Staffel von The Mandalorian. Jede Folge ein Aufruf von Dave Filoni an alle Star-Wars-Interessierten, dass sie doch bitte Clone Wars und Rebels schauen sollen, weil die zum Gesamtbild dazugehören.

## PAULA SPRÖDEFELD | Social-Media-Redakteurin



**Spielt gerade:**
Ghost of Tsushima (PS4) und Bayonetta 2 (Switch), sorry PCler!

**Schaut gerade:**
American Horror Story 1984, Unser Universum

**Ist gerade:**
Voll im Organisations-Modus, nachdem sie The Home Edit gesehen hat. Alles muss in Boxen gepackt und gelabelt werden!!!!

**Wünscht allen:**
Corona-freie Weihnachtstage und ein entspanntes neues Jahr. Von wilden Parties würde ich vielleicht abraten. Pandemie und so.

## DAVID BENKE | Video-Redakteur



**Spielt gerade:**
Crash Bandicoot 4: It's About Time und beißt sich daran ordentlich die Zähne aus. Die Original-Trilogie war gefühlt einfacher. Das könnte aber auch daran liegen, dass ich sie als Kind quasi auswendig gelernt habe.

**Schaut gerade:**
Wo er vielleicht doch noch ne PS5 herbekommt. Eigentlich hatte ich gesagt, dass ich die zum Launch nicht brauche. Die feixenden Kollegen haben mich jetzt aber noch einmal zum Umdenken gebracht.

**Wünscht allen:**
Ein frohes Fest und schöne Feiertage. Zockt nicht zu viel Cyberpunk!

## MACI NAEEM CHEEMA | Redakteur



**Spielt gerade:**
Das fantastische Hades, AC: Valhalla, AC: New Horizons & Cyberpunk

**Hat zuletzt gesehen:**
The Queen's Gambit, The Devil All the Time, Borat Subsequent Moviefilm, The Babysitter: Killer Queen, If Anything Happens I Love You, My Octopus Teacher, Emma, Seven Psychopaths & Hidden Figures

**Wünscht euch (und uns):**
Eine schöne Weihnachtszeit im engen Familienkreis, einen spaßigen und dennoch vernünftigen Abschied des Jahres und ein 2021, welches uns all die Dinge gibt, die wir so heftigst vermissen. <3

## SO ERREICHT IHR UNS:


**Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:**

**Anregungen und Fragen rund ums Heft:** redaktion@pcgames.de

**Fragen und Anliegen zum Abo:** abo@computec.de

**Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:** dvd@pcgames.de

**Heftnachbestellungen und Sonderhefte:** shop.pcgames.de

**PC Games abonnieren:** abo.pcgames.de

**Trefft das Team auf Facebook:** www.facebook.de/pcgamesde

**Folgt uns auf Twitter:** www.twitter.com/pcg_de

**PC Games auf Instagram:** www.instagram.com/pcgames.de



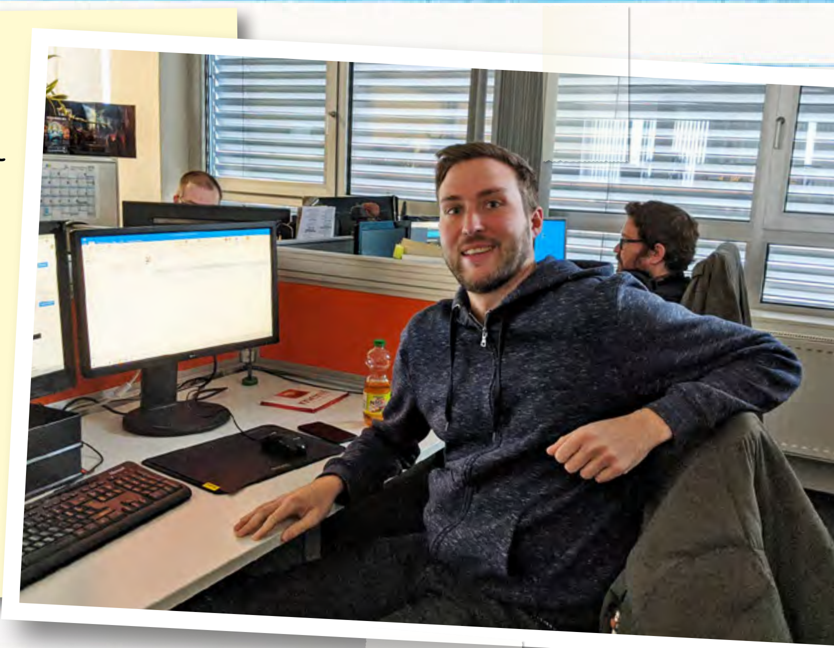



# DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

## Hallo, i bims, dem Neuen!

Hilft nix, manchmal muss man auch mit Ausschussware Vorlieb nehm... äääähm, wir meinen, willkommen an Redaktionsbord, Michael! Der gute Mann, der es liebt, Schmunzelmichi genannt zu werden, war vor einigen Jahren Praktikant bei uns und stösst nun als Online-Volontär und Teilzeit-PCGler zu uns. Seinen ersten Test lest ihr weiter hinten im Heft!



## Im Zuge des Umzugs

Nein, bei uns wurde nicht eingebrochen, und nein, so schlimm sieht es bei uns im Normalfall auch nicht aus (zumindest, seitdem Wolfgang primär im Homeoffice ist). Wir ziehen im sehr kleinen Rahmen um, denn ein paar Kollegen aus anderen Abteilungen wandern zu uns ins Grossraumbüro – und da muss vorher halt mal aufgeräumt und umsortiert werden. Neue Leute in unmittelbarer Nähe – widerwärtig!






# Cyberpunk 2077

# Alles Wichtige zum Start

Seid ihr bereit für den heiß erwarteten potentiellen Rollenspiel-Hit? Wir fassen euch zum Start noch einmal ein paar wichtige Informationen zusammen.

**Von:** Matthias Dammes

Wenn ihr dieses Heft in der Hand haltet und nicht wieder Unvorhergesehenes passiert, dann sollte Cyberpunk 2077 endlich seit einigen Tagen erhältlich sein. Nach sieben Jahren Entwicklungszeit und drei Verschiebungen allein in diesem Jahr, entführen uns die Macher von The Witcher 3 wieder in eine faszinierende Rollenspiel-Welt. Leider können wir euch in dieser Ausgabe noch nicht berichten, wie aufregend das Abenteuer in Night City denn nun wirklich ist und ob der massiv gehypte Titel halten kann, was die Entwickler versprechen. Für einen gründlichen Test traf die Testversion nämlich nicht einmal annähernd rechtzeitig in der Redaktion ein. Damit ihr aber nicht völlig unvorbereitet seid, weisen wir euch nachfolgend auf ein paar wichtige Dinge hin, die ihr über Cyberpunk 2077 wissen solltet. Außerdem geben wir euch im Anschluss noch einen kleinen Überblick über die Hintergründe von Cyberpunk. Wo kommen das Genre und das spezielle Universum des Spiels her und wer ist eigentlich dieser Johnny Silverhand, von dem immer alle reden? ❑



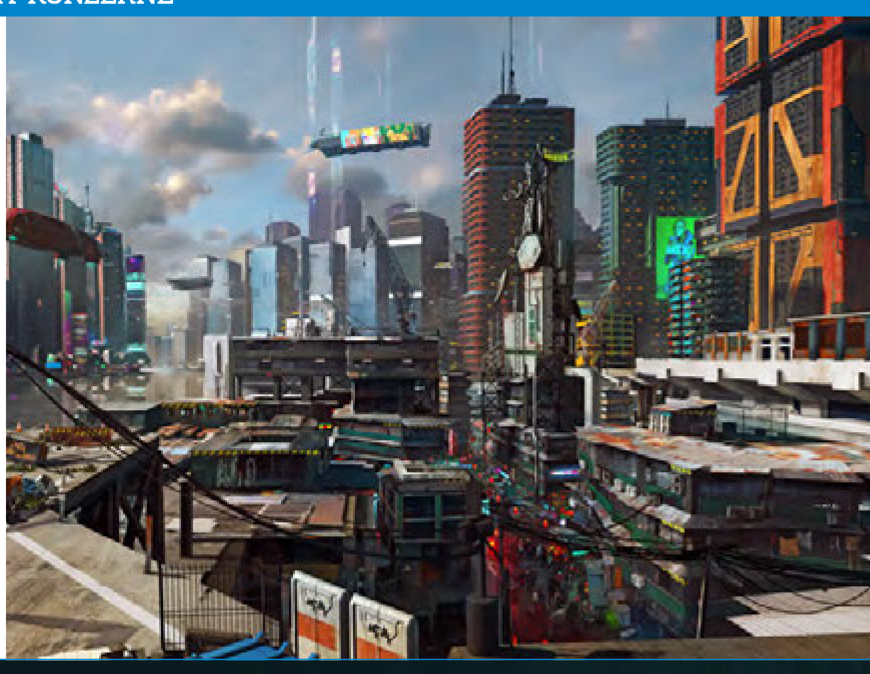
## V – DER HAUPTCHARAKTER

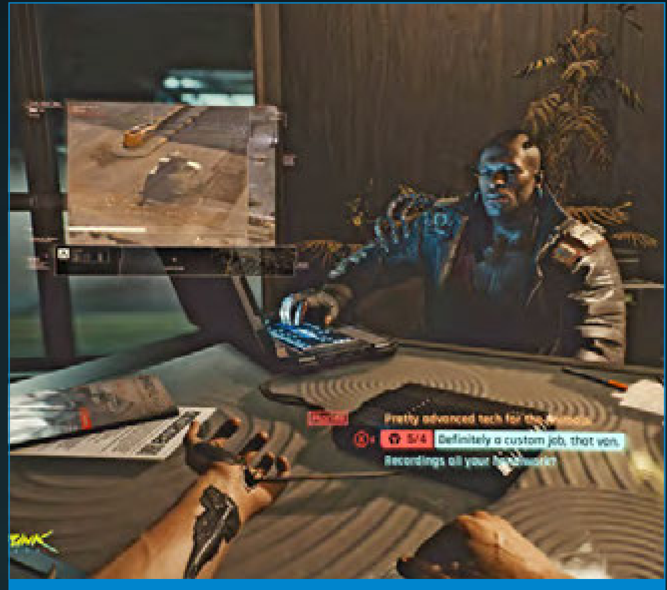
So wenig wie der Name V über den Protagonisten von Cyberpunk 2077 verrät, so wenig seid ihr darauf festgelegt, was dieser Charakter verkörpern soll. Die Entwickler lassen euch bei der Charaktererstellung sehr viele Freiheiten. So lassen sich zum Beispiel verschiedene Geschlechtsmerkmale beliebig miteinander kombinieren. Klassische Geschlechterrollen verlieren in einer Welt, in der Körperteile nach Gutdünken mit Cyberware ersetzt werden können, weiter an Bedeutung. Der Umfang und Tiefgang des Charaktereditors ist erstaunlich und bietet viel Raum sich auszutoben. Allerdings ist Cyberpunk 2077 ein Spiel in Ego-Perspektive und ihr bekommt V nur bei Spiegelungen, im Inventarmenü und vereinzelten Zwischensequenzen zu sehen. Einige Entscheidungen, wie zum Beispiel die Bestimmung eines Kindheitsidols, wurden im Laufe der Entwicklung aus der Charaktererstellung entfernt. Dafür bestimmt ihr für euren Charakter aber einen von drei Lebenswegen, die die Herkunftsgeschichte von V bestimmen. Als Street Kid, Corpo oder Nomad beginnt das Abenteuer im Spiel auf völlig unterschiedliche Weise, bis die drei Handlungsstränge schließlich an einem gemeinsamen Punkt zusammenlaufen. Aber auch im weiteren Verlauf des Spiels soll sich eure Herkunft immer wieder auf Dialoge und die Reaktionen von NPCs auswirken.



## NIGHT CITY – STADT DER GANGS UND MEGA-KONZERNE

Die Mega-Metropole im Freistaat Nordkalifornien unterliegt nicht den Gesetzen der Neuen Vereinigten Staaten von Amerika und hat sich dadurch zu einem Spielplatz für brutale Gangs und mächtige Konzerne entwickelt. Die Stadt wird in sechs große Bezirke unterteilt, die sich in Architektur, Kultur und der Zusammensetzung der Bevölkerung deutlich voneinander unterscheiden. So haben sich auch die Gangs in verschiedenen Territorien breitgemacht. Im heruntergekommenen Stadtteil Pacifica bekommt es V zum Beispiel mit den auf physische Stärke bedachten Animals sowie den haitianischen Voodoo Boys zu tun. Während die Gangs auf den Straßen um die Macht kämpfen, thronen über allem aber die großen Konzerne, denen im Grunde alles gehört. Eine der mächtigsten von ihnen, mit denen sich V auch im Laufe der Handlung wird anlegen müssen, ist Arasaka. Aber auch MAX-TAC, Militech und Trauma Team International ziehen neben einigen anderen in der Stadt die Strippen. Umgeben wird die Stadt von den sogenannten Badlands. Die verwüsteten und stark verschmutzten Landstriche werden von den Nomads bewohnt, die ein wenig an Mad Max erinnernd durch die Einöde ziehen.



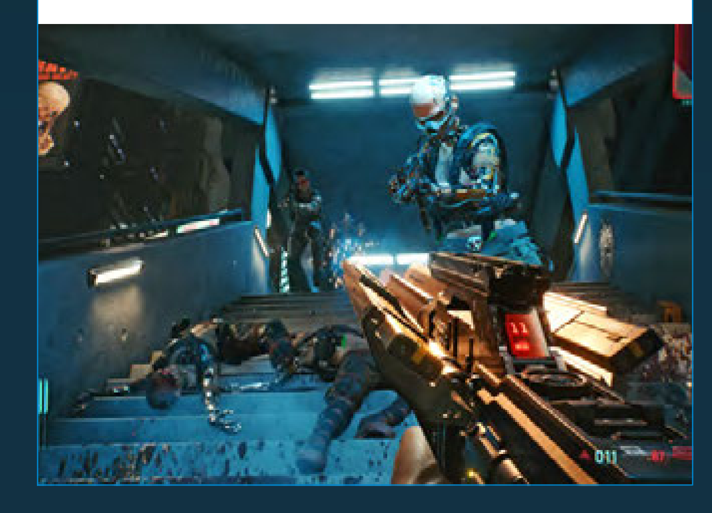



## QUESTS, STORIES UND ENDEN

Bei so vielen unterschiedlichen Fraktionen und Individuen, die Night City bevölkern, gibt es die verschiedensten Geschichten zu erleben. Rollenspiel-typisch nehmt ihr Quests an, erledigt kleinere Aufgaben und folgt dem großen Strang der Haupthandlung. Letztere soll etwas kürzer ausfallen als noch in The Witcher 3, aber insgesamt wartet auch in Cyberpunk 2077 eine Fülle an Inhalten. So gibt es auch wieder zahlreichen Nebenquests, die sehr geschickt mit dem Hauptplot verwoben sind und ebenfalls Auswirkungen auf die Ereignisse der Geschichte des Spiels haben. Das soll sogar so weit gehen, dass einige der vielen verschiedenen Enden des Spiels von den sogenannten Subplots ausgelöst werden, ohne dass man die Hauptgeschichte tatsächlich beendet hat. Durch eure Entscheidungen können Quests auch scheitern, was jedoch niemals das Ende des Spiels bedeutet. Irgendwie geht es immer weiter, man wird dann nur mit eventuellen negativen Folgen des Scheiterns leben müssen. Neben Quest-relevanten Entscheidungen, wie die Frage ob man einer Gang hilft oder sie heimlich sabotiert, werden viele wichtige Beschlüsse für euren Lebensweg während der Dialoge getroffen. Hier gibt es stets verschiedene Antwortmöglichkeiten, die teilweise auch von eurem Hintergrund und den Fähigkeiten eures Charakters abhängen.

## WAFFEN, SKILLS UND CYBERWARE

Die Welt von Cyberpunk 2077 ist eine gefährliche Welt. Bis an die Zähne bewaffnete Konzerne, Gangs und anderer bewaffneter Abschaum erhöhen die Möglichkeiten eines vorzeitigen Ablebens deutlich. Wohl dem, der sich selbst entsprechend mit hilfreicher Cyberware, Waffen und Fähigkeiten zur Steigerung der eigenen Überlebensfähigkeit ausgestattet hat. Das futuristische Arsenal bietet dabei eine breite Palette an Produkten für unterschiedlichste Anwendungsgebiete. Smart Weapons verfügen über zielsuchende Geschosse, Tech Weapons setzen auf elektromagnetisch beschleunigte Projektile, die sogar Wände durchschlagen können. Wer seinen Gegnern lieber direkt in die Augen sieht, greift zu den zahlreichen Nahkampfwaffen wie dem Katana. Alternativ lassen sich tödliche Werkzeuge wie die Mantis-Klingen auch direkt in die Unterarme einbauen. Darüber hinaus gibt es jede Menge Cyberware, die andere Vorteile mit sich bringt. Cybernetische Augen für bessere Zielerkennung, mechanische Handflächen für besseren Grip an der Waffe oder wie wäre es mit einem Mini-Granatwerfer in der Hand? Abgerundet wird die Charakterentwicklung mit einem umfangreichen Skillsystem. In zwölf verschiedenen Talentbäumen lässt sich der eigene Spielstil im Detail verfeinern. Dabei setzen die Entwickler auf eine Mischung aus klassischer Freischaltung durch Skillpunkte als auch auf Learning by doing. Wer also häufig eine Pistole benutzt, wird darin mit der Zeit automatisch besser und schaltet entsprechende damit zusammenhängende Perks frei.



# Inspiration und Hintergrund: **Die Welt von Cyberpunk 2077**

Mit Cyberpunk 2077 wird im Dezember einer der großen Titel des Jahres 2020 einschlagen – doch worauf basiert das Spiel überhaupt? Wer ist der berühmte Johnny Silverhand und wer prägte den Begriff „Cyberpunk"? Wir beleuchten in unserem Special die Hintergründe des Spiels.

**Von:** Christian Schmid & Sascha Lohmüller

Kürzlich war es endlich soweit: CD Projekt Red veröffentlichte sein neues Mammutprojekt Cyberpunk 2077. Auf den ersten Blick könnten das Witcher-Universum und Night-City nicht unterschiedlicher sein. Chrom anstelle von Eisen, Knarren statt Schwertern und Kybernetik statt Magie. Doch eines haben die beiden Werke definitiv gemeinsam: In Cyberpunk 2077 gibt es, ebenso wie in der Welt von Andrzej Sapkowski, ein extrem umfangreiches Worldbuilding. Wir betreten in dem Videospiel eine Welt, die bereits seit Jahrzehnten besteht und erst in der letzten Zeit bei Cyberpunk-Laien vorsichtiges Interesse weckte.

Das Spielzeugpuppen-Artwork der dritten Edition des Tischrollenspiels von Cyberpunk sorgt in der RPG-Community immer noch für gutmütiges Schmunzeln.

Aufmerksame Beobachter haben zum Beispiel bereits bemerkt, dass die veröffentlichten Trailer einen immensen Aufwand betreiben, um dem Zuschauer Automarken, Mode und das öffentliche Leben von Cyberpunk näherzubringen. Wir unternehmen in diesem Artikel deshalb ein wenig dystopische Archäologie und erklären unseren Lesern die Ursprünge von Cyberpunk 2077: Woher kommt der Begriff Cyberpunk, wie baut sich die Welt auf und wo liegen die Ursprünge der Videospiele-Version? Außerdem finden wir noch Zeit für einen kleinen Schlenker in Richtung 2077er-Straßenslang – also null persp meine Choombas, denn dieser Netrun macht euch von Weefles zu Apogees.

## Die Geburtsstunde des Cyberpunk-Genres

Zunächst das Grundlegende: Das Wort „Cyberpunk" beschreibt nicht nur die Welt des neuen Spiels, sondern ein ganzes Sci-Fi-Genre. Generell gilt, dass es sich vermutlich um eine Cyberpunk-Story handelt, wenn funkelnder High-Tech auf dreckige Straßenschluchten trifft; eine dystopische Welt, die von Zynismus durchdrungen ist, von Geld regiert und von normalen Leuten bevölkert wird. Hier schlagen sich Außenseiter im Schatten der übermächtigen Konzern-Gesellschaft durch, indem sie ihre Muskeln oder Hacking-Skills in den Dienst des Meistbietenden stellen. Dabei wird das Leben der Menschen zwar immer moderner – aber keinesfalls besser.

Auch wenn es keinen eindeutigen Anfangspunkt gibt, gelten William Gibson und sein Roman „Neuromancer" aus dem Jahr 1984 als Ursprung des Cyberpunk-Genres. Nachdem der Roman noch in seinem Erscheinungsjahr alle wichtigen Sci-Fi-Preise erhielt, setzten sich andere Autoren an den Schreibtisch und eiferten Gibson nach. Interessant: Neuromancer




Der Alltag in einem Cyberpunk-Setting wird von Hochtechologie beherrscht, die sich nahtlos in das Elend einer unterdrückten, fast betäubt wirkenden Bevölkerung einfügt.

führte Begriffe wie zu Beispiel „Cyberspace“ ein, die noch heute im allgemeinen Sprachgebrauch fest verankert sind!

Ebenfalls extrem einflussreich waren Filme wie der Anime Akira (1988) und der Spielfilm Blade Runner (1982). Beide basieren zwar auf Büchern respektive Manga. Es waren jedoch die Filmadaptionen, welche das Genre erst richtig in Fahrt brachten. Wenn wir jedoch einen einzigen Zeitpunk festmachen müssten, an dem das Wort Cyberpunk seine Geburtsstunde feierte, dann ist es eine Kurzgeschichte mit dem treffenden Namen „Cyberpunk“ von Bruce Bethke (1980). Wie immer gilt, dass wir natürlich nur einige der wichtigen Vorreiter des Genres aufführen: Die Bücher „Dreams of Flesh and Sand“ von William Thomas Quick (1988), „Hardwired“ von Walter Jon Williams (1986) und der Film „Die Klapperschlange“ von John Carpenter (1981) sind ebenfalls Cyberpunk-Riesen. Wir sind schon auf eure Lieblings-Inspirationen gespannt!

**Cyberpunk 2020 oder: Wie konnte der Autor das vorhersehen?!**

Wenn wir zurückverfolgen, woher Cyberpunk 2077 seinen Hintergrund und Namen wie „Night City“ oder seinen typischen Straßenslang erhielt, landen wir bei einem unscheinbaren Tischrollenspiel aus dem Jahr 1988: „Cyberpunk“ spielte in der fernen Zukunft des Jahres 2013. Zwei Jahre später erschien mit „Cyberpunk 2020“ die bisher beliebteste Version des P&P-Spiels, welche die Historie von Night City ausbaute und einige wichtige Konzepte einführte: Die Begriffe „Samurai“ und „Solos“ wurden geprägt und es wurde etabliert, dass kybernetische Gliedmaßen einen starken Einfluss auf die Psyche ihres Trägers nehmen – mit jedem Stück Fleisch, dass der Straßen-Samurai entfernt, verliert er einen Teil seiner Seele. Durchblättert man das Rollenspielsystem, entdeckt man geradezu gruselige Parallelen zu unserem Jahr 2020: Die Autoren sahen Dinge wie Smartphones, Tablets, internationale Megakonzerne, den Handel mit persönlichen Daten und die rapide Urbanisierung vorher. Andere Konzepte, wie die „Screamsheets“ (eine täglich gefaxte Zeitung) oder öffentliche „Internet-Telefone“, wirken heutzutage eher amüsant.

Interessant: Mit-Autor Mike Pondsmith gab in einem Interview zu, dass er erst Jahre nach der Veröffentlichung von Cyberpunk Neuromancer las. Die Hauptinspirationen für das Setting waren der Film Blade Runner und der oben erwähnte Roman Hardwired – dessen Autor Walter Jon Williams übrigens ebenfalls an dem Rollenspiel mitarbeitete!

Als Ende 2005 die dritte Edition von Cyberpunk erschien, wechselte das Datum auf das Jahr 2030 und die Hintergrundstory schritt fort. Die Fans jedoch verschmähten die Fortsetzung und hielten Cyberpunk 2020 die Treue. Einer der Gründe dafür war, dass das Setting der Neuauflage deutlich in Richtung Pulp-Sci-Fi abdriftete und seine düsteren, bodenständigen Wurzeln verlor. Zudem wurden absolut absurde Designentscheidungen getroffen: Das Artwork der Bücher besteht aus Ken- und Barbiepuppen mit Plastik-Sturmgewehren, die mit einem Grünfilter versehen und vor einem Stadthintergrund drapiert wurden. Ihr glaub uns nicht? Werft einen Blick auf die Bilder links und versucht dabei, nicht zu schmunzeln.

Einen spektakulären Neustart legte das Rollenspiel auf der Gencon 2019 hin, auf welcher das neue Projekt „Cyberpunk Red“ vorgestellt wurde. Nun endgültig im Jahr 2077 angekommen und ganz offiziell von CD Projekt Red unterstützt, eroberte das Rollenspiel die RPG-Gemeinde im Sturm und ist seitdem regelmäßig ausverkauft. Und das Beste? Es sind bereits zwei Erweiterungen in Arbeit. Gute Neuigkeiten für Pen-and-Paper-Fans!

**Setting und Stimmung: Der dystopische Weltbürger**

Wer als bewaffneter und einsatzbereiter Straßensamurai (auch „Bosozuki“ genannt) Night City betritt, bewegt sich durch einen Mikrokosmos der gesamten Welt. Anstatt sich jedoch in verschiedene Herkunftsländer und einzelne Stadtviertel zu


Mit „Cyberpunk Red“ legt das Tischrollenspiel einen Neustart hin, der ebenso düster ausfällt wie seine Videospielvorlage – so schließt sich der Kreis.




Megakonzerne wie Arasaka beherrschen Night City. Nicht im übertragenen Sinne – sie halten tatsächlich die Macht in ihren Händen und regieren wie Könige.

unterteilen, frisst Night City seine Bewohner und vermischt sie praktisch zu einer eigenen Nation: Auf der Straße vermengen sich verschiedene Kulturen zu einer Chimäre die, wie für das Genre typisch, Worte aus allen Sprachen der Welt entleiht und ihnen eine neue Bedeutung gibt. Erinnert ihr euch an unseren Satz zu Beginn? „Null persp“ ist eine Abkürzung für „Kein Grund ins Schwitzen zu geraten“, während „Choomba“ oder „Chombatta“ Neo-Afrikanischer Slang für „Freund“ oder „Familienmitglied“ ist. Ein „Netrun“ bedeutet Hacking, ein „Weefle“ ist ein inkompetenter Hacker und ein „Apogee“ beschriebt einen Runner, der den Gipfel seiner Leistung erreicht hat. Wie auch in Bladerunner sind viele Worte des Cyberpunk-Straßenslangs dem asiatischen Raum entliehen: „Bakutos“ sind beispielsweise Glücksspieler, die mit viel Pech vielleicht zu „Bhikkhus“ werden – Bettelmönchen, die außerhalb der Gesellschaft existieren.

Interessant: Als „Chew Two“ (CHOOH2) wird der synthetische Alkohol bezeichnet, mit dem die Fahrzeuge in Cyberpunk 2077 fahren. Im Zweifelsfall kann der Weizen, aus dem der Treibstoff gewonnen wird, (Triticum vulgaris megasuavis) sogar gegessen werden! Der reine Methantreibstoff des Jahres 2020 wurde inzwischen abgesetzt, ebenso wie jegliche Art fossiler Brennstoffe.

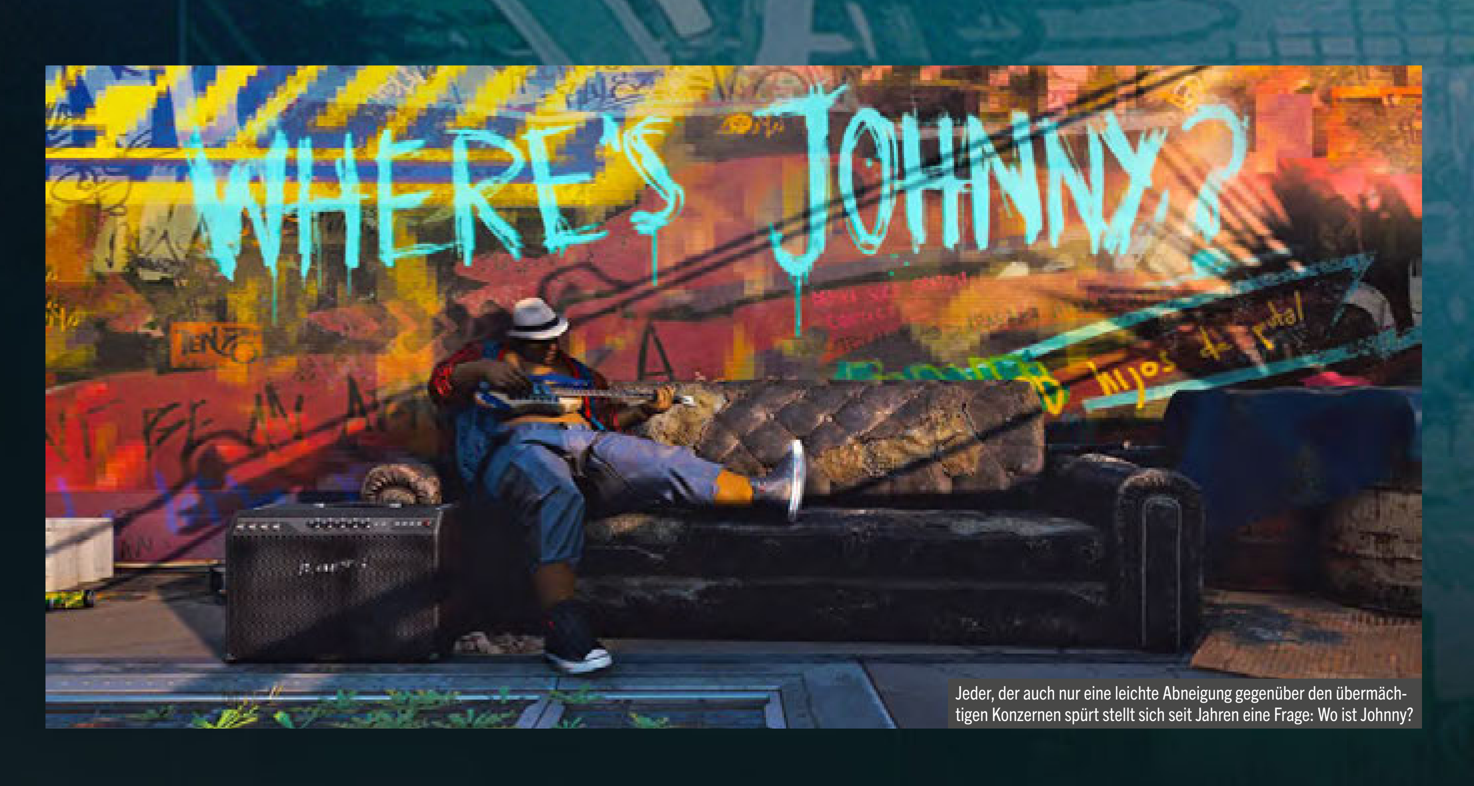
Apropos Gesellschaft: Jeder anständige Bürger in Night City besitzt eine „Single Identification Number“ oder kurz „SIN“. Wer im System ist, erhält alle Vorzüge einer modernen Gesellschaft, muss aber damit zurechtkommen, dass die Konzerne zu jeder Zeit wissen, was man tut, kauft, isst und denkt – die SIN ist Schlüssel und Kette in einem. Die im wahrsten Sinne des Wortes „SIN-losen“ Bewohner Night Citys hingegen bewegen sich frei vom Joch der Konzerne durch die Stadt und schlüpfen durch Lücken im System. Der Nachteil an einer SIN-losen Existenz ist jedoch, dass man nicht existiert. Wer Ärger mit der Polizei bekommt, darf sich also bereits auf ausbleibende Verhaftungen und dafür großzügige Gewaltanwendung einstellen.

Die Polizei an sich wurde privatisiert und liegt fest in den Händen der Konzerne. Lest das ruhig noch einmal: Es gibt keine staatliche Polizei in Night City! Allen voran beherrscht die mächtige Arasaka Corporation den privaten Sicherheitsmarkt, was Begegnungen mit Ordnungshütern zu einem einschüchternden Erlebnis macht. Schwarz gepanzerte Gardisten brüllen euch durch Stimmverzerrer-Helme an und benutzen SIN-lose Einwohner als Zielübung für ihre High-Tech-Sturmgewehre. Damit stellt die Polizei praktisch die stärkste und am besten ausgerüstete Gang der Stadt dar – da ist es geradezu praktisch, dass sie ebenso korrupt ist, wie ihre kriminellen Mitbewerber.

**Die silberne Faust der Rebellion**

„Wo ist Johnny?“ Diesen Satz habt ihr auf dem Bildmaterial zu Cyberpunk 2077 sicher gesehen. Wenn nicht, achtet einmal drauf: Er steht in fast jedem Trailer im Hintergrund an einer Wand oder einem Brückenpfeiler. Doch wer

Die Polizei in Night City ist in privater Hand und stellt weniger den Freund und Helfer, als vielmehr eine ständige und schwerst bewaffnete Gefahr dar.



Jeder, der auch nur eine leichte Abneigung gegenüber den übermächtigen Konzernen spürt stellt sich seit Jahren eine Frage: Wo ist Johnny?

ist Johnny Silverhand und warum ist er so wichtig – abgesehen von der Tatsache, dass er von Keanu Reeves gespielt wird? Johnny Silverhand hieß ursprünglich Robert John Under und diente als G.I. im zentralamerikanischen Konflikt im Jahr 2003; einem Angriffskrieg, den die USA gegen die südamerikanischen Staaten führten. John war jedoch von der Brutalität und der Korruption seiner Regierung derartig angewidert, dass er desertierte und nach Night City flüchtete, wo er sich unter neuem Namen eine Existenz aufbaute – durch seine im Krieg erworbene Prothese nahm er den Straßennamen Johnny Silverhand an. Als impulsiver und durch den Krieg schwer traumatisierter Veteran nahm Johnny den Kampf gegen die Megakonzerne auf und verbreitete seine Nachricht auf die einzige Art und Weise, die er kannte: Seine Musik. Die Band „Samurai“ (deren Name auch Vs Jacke ziert), erreichte weltweite Berühmtheit und insbesondere Johnny wurde langsam, aber sicher zu einem Symbol der Rebellion. Die Band zerbrach im Jahr 2008, was Johnny aber nicht daran hinderte, eine vielversprechende Solokarriere einzuschlagen. Das Leben des Rockstars sollte sich jedoch im Jahr 2013 drastisch ändern.

Johnnys Freundin Alt Cunningham wurde von den Gardisten der Arasaka Coporation in einer brutalen Entführung aus Johnnys Armen gerissen. Das Ziel des Konzerns war es, die brillante Net-Runnerin auf den „Soulkiller“ anzusetzen; ein Stück Software, dass es dem Konzern erlauben würde, das Bewusstsein von Konzernfeinden zu downloaden und ihren Körper zu töten. Johnnys Befreiungsaktion schlug fehl und Cunninghams Bewusstsein wurde durch den Soulkiller in den Mainframe von Arasaka integriert. Doch Johnny war ein abgehärteter Kriegsveteran. Er würde das retten, was von Alt übriggeblieben war.

Während der vierte Konzernkrieg im Hintergrund wütete, brach Johnny ein weiteres Mal in das Hauptquartier von Arasaka ein. Als er jedoch auf den schwer modifizierten Cyborg Adam Smasher traf, fand Silverhand schließlich einen würdigen Gegner. Adam leerte das Magazin eines Sturmgewehres in Johnnys Brust und wurde nur durch den Angriff eines zweiten Konzernes in seinem Blutrausch unterbrochen: Ein Bomber der Militech-Corporation verwüstete das Arasaka-HQ. Johnnys Körper wurde nie gefunden.

**„Wach auf, Samurai. Wir haben eine Stadt zu verbrennen.“**

Damit kommen wir zu dem Zeitpunkt, an dem ihr mit V die Szene betretet. Wie inzwischen jeder weiß, wird euch Johnny Silverhand als „Digitaler Geist“ begleiten, oft seine Meinung kundtun und ab und zu sogar per Hologramm mit euch reden. Bevor ihr jedoch mit lautem Johlen auf den Johnny-Zug aufspringt, bedenkt folgendes: Johnny Silverhand ist ein getriebener Mann. Solange Asaraka vernichtet und seine Freundin befreit wird, ist es ihm völlig egal, wer oder was dabei auf der Strecke bleibt. Oder wie Johnny sagen würde: „Wir haben eine Stadt zu verbrennen.“ Es bleibt euch überlassen, ob ihr Johnny traut oder nicht.

Egal welchen der drei Lebenswege ihr einschlagt: V lebt in einer Welt, die ihn tot sehen will. Nicht, weil die Welt an sich böse ist, sondern, weil sie schon längst nicht mehr anders funktionieren kann. Night City ist eine Bestie aus glänzenden Konzerntürmen, Lohnsklaven und animalischen Gangs. Und nun habt ihr zu allem Überfluss mit dem Geist eines legendären Runners zu tun. Also schnappt euch eure Dorphs, ihr geampten Crystal Jockeys. Haltet euren Biomon eng bei euch, passt auf eure Eddies auf und gebt den Corpos eine ordentliche Ladung Trip-Six. Wir sehen uns auf der Straße. ❑

Johnny Silverhand ist eine derart legendäre Gestalt, dass er einer Mischung aus Robin Hood und Elvis Presley gleicht – zumindest in den Köpfen der Menschen.

# Hitman 3

**Von:** Sascha Lohmüller

Schon im Januar darf wieder gemeuchelt werden! Wir fassen zusammen, was bisher zum dritten Teil des Hitman-Reboots bekannt ist.

**Genre:** Stealth-Action
**Entwickler:** IO Interactive
**Hersteller:** IO Interactive
**Termin:** 20. Januar 2021

Hitman 3? Moment, das gab es doch schon mal! Jau, richtig. Aber bekannterweise wurde der Reihe um den ikonischen glatzköpfigen Killer Agent 47 im Jahre 2016 ein Reboot verpasst. Nach der Fortsetzung 2018 soll Hitman 3 nun den Abschluss der sogenannten World-of-Assassination-Trilogie bilden.

### Rock the Casbah

Dafür, dass wir aber bereits am 20. Januar wieder in den Anzug schlüpfen sollen, ist bislang recht wenig über den dritten mörderischen Ausflug in die Anschlagswelt bekannt. Denn außer ein paar Trailern, in denen immerhin auch schon eine Handvoll Gameplay-Szenen zu erspähen waren, haben die Entwickler bislang noch nicht allzu viel veröffentlicht. Zwei neue Locations wurden dabei aber schon mal bekannt gegeben. Zum einen erledigt Agent 47 einen seiner Aufträge im nahöstlichen Dubai. In der Millionenstadt in den Vereinigen Arabischen Emiraten verschlägt es den kahlköpfigen Killer offenbar in eines der Hochhäuser. Ob es sich dabei um einen originalgetreuen Nachbau, etwa des Burj Khalifa oder des Almas Tower, handelt oder ob hier ein Fantasie-Wolkenkratzer entworfen wurde, wird aus dem Trailer aber noch nicht ersichtlich. Dafür versprühte die Location bereits jetzt viel Flair und erinnerte ein wenig an die letzten beiden John-Wick-Filme mit seinen edlen Hotel-Interieurs, die als Kulisse für Auftragskiller-Action herhalten mussten. Auch die wahrscheinliche Zielperson konnte schon im Trailer erspäht werden, denn im Hotel hält sich auch Carl Ingram auf. Den kennen Fans der Reihe bereits aus dem Vorgänger, wo er als einer der Strippenzieher der Providence-Geheimorganisation vorgestellt wurde. Dementsprechend dürfte der Auftrag in Dubai kein Spaziergang werden, denn Ingram wird sicherlich nicht alleine am Pool rumhängen.

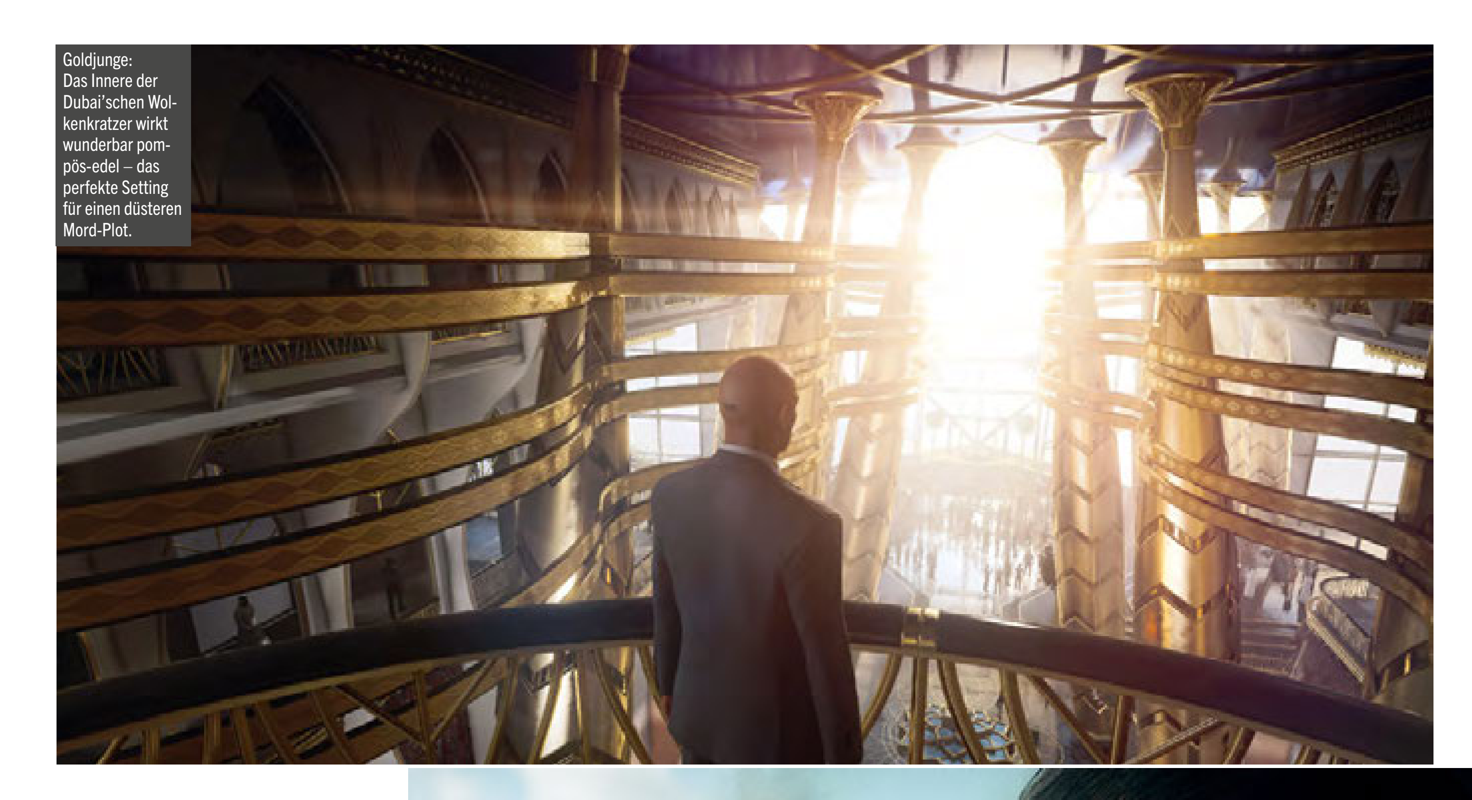
Die zweite Location, die wir bereits in einem Trailer begutachten durften, ist Dartmoor. Dabei handelt es sich um eine hügelige Region in der englischen Grafschaft Devon, um die sich bereits seit vielen Jahrhunderten zahlreiche Mythen, Legenden und Mysterien ranken. In Dartmoor sucht Agent 47 das altehrwürdige Thornbridge Manor auf. Dort wird der Spieß dann allerdings ein wenig umgedreht, was sich sehr spannend und interessant anhört. Denn in dem Anwesen wurde bereits jemand ermordet, bevor wir dort eingetroffen sind – und wer aus der anwesenden Familie der Mörder ist, ist völlig unklar! Wir betätigen uns in dieser Mission also erst einmal als Detektiv und versuchen das Mörder-Rätsel zu lösen, bevor wir uns daran machen, unsere Zielperson auszuschalten. Warum



Die Menschen feiern, wie sie fallen: Hochhäuser in Dubai sind vor allem eines – verdammt hoch. Da wäre es doch äußerst schade, wenn eine Zielperson von einem Balkon stolpert.



Kahl, der Große: Der Protagonist ist natürlich erneut Agent 47. In Hitman 3 soll die mit dem Reboot begonnene „World of Assassination"-Story zu einem befriedigenden Abschluss kommen. Wir sind gespannt!



Goldjunge: Das Innere der Dubai'schen Wolkenkratzer wirkt wunderbar pompös-edel – das perfekte Setting für einen düsteren Mord-Plot.



Im Hintergrund dürfte ebenfalls Dubai zu sehen sein. Warum es brennt oder wieso der Herr so gedankenverloren in die Sonne schaut, wissen wir aber auch nicht.

wir das tun? Keine Ahnung, es klingt aber verdammt lustig! Zudem versprühte der Trailer mit seinen zwielichtigen, zerstrittenen, vornehmen Familienmitgliedern, die sich im Haus gegenseitig auf die Nerven gehen, beschuldigen und trotzdem die ganze Zeit aufeinander hocken, ein wenig Agatha-Christie-Charme. So fühlten wir uns an Krimi-Klassiker wie Das Krumme Haus oder Ein Unerwarteter Gast erinnert.

Abgesehen von diesen bisher bekannten Missionen soll in der Story vor allem ein befriedigender Abschluss für die Trilogie gefunden werden. Die drei Spiele waren von vornherein als Dreiteiler gedacht, weswegen viele lose Storyenden oder auch bisher augenscheinlich unwichtige Dinge aus den Vorgängern aufgegriffen und zusammengeführt werden sollen. Auch soll die Story etwas düsterer ausfallen als in den ersten beiden Teilen. Passend dazu haben die Entwickler nun eine Art Savegame-Progression eingebaut: Wer über ein Savegame aus einem älteren Hitman verfügt, der kann dieses einlesen lassen und nimmt dann Ausrüstung, Freischaltungen und dergleichen direkt zu Hitman 3 mit. Ob auch Story-Entscheidungen – etwa die Art, wie ihr jemanden gekillt habt – in Hitman 3 aufgegriffen werden, ist aber noch unklar.

**Guter alter Meuchler**

Spielerisch dürfte natürlich alles beim Alten bleiben. Es geht immer noch darum, in den weitläufigen Levels eure Zielperson möglichst unauffällig auszuschalten. Dazu schleicht ihr durch das Gelände, verkleidet euch, um kein Aufsehen zu erregen, und nutzt die Spielwelt kreativ, um Leute über den Jordan zu befördern. Oder ihr erwürgt und erschießt sie, falls ihr auf den Stealth-Part nicht allzuviel Geduld habt. In Sachen Technik lässt sich anhand der Trailer aktuell noch nicht viel sagen. Die Tatsache, dass das Spiel aber auch für PS5 und Xbox Series X erscheint, lässt aber darauf hoffen, dass auch grafisch ein Schritt nach vorne gemacht wird. VR-Brillen-Besitzer können sich zudem freuen, da Hitman 3 auf der PS4 für PSVR optimiert wird. ❑

## SASCHA MEINT



### „Mehr vom gewohnt guten, mit einigen interessanten Neuansätzen."

Die ganzen PC-Hitmans (oder Hitmen?) habe ich nur mal angespielt, aber recht schnell das Interesse verloren. Mit den Reboots konnte ich da schon deutlich mehr anfangen, auch wenn Stealth-Spiele bei mir in der Gunst ja normalerweise nicht allzu weit oben stehen. Aber wenn ich mich derart kreativ-makaber austoben kann, dann sehe ich mal über das ganze Geschleiche hinweg … Was bisher von Hitman 3 bekannt ist, sieht auf jeden Fall schon mal interessant aus. Dubai als Setting mit seinem Hochhaus ist todschick und das Mörderhaus in England wirkt extrem unterhaltsam. Ich wüsste zwar nicht, warum mein Agent 47 Interesse daran haben sollte, einen Mordfall aufzuklären, statt einen Doppelmord daraus zu machen, aber hey: Solange es Spaß macht und vernünftig erzählt wird, werde ich mich sicher nicht beschweren. Gespannt bin ich zudem, wie das Spiel auf der PS5 aussieht.



Neue Erweiterung, neue Gebiete: Shadowlands führt euren Helden aber nicht nur durch düstere Zonen, sondern auch in himmlische Gefilde wie hier das Areal Bastion.

# World of Warcraft: Shadowlands

**Von:** Sascha Lohmüller

Zwei Jahre sind um – Zeit also für ein neues Add-on zu World of Warcraft. Die knappe Woche seit Release von Shadowlands ist natürlich noch zu kurz für ein finales Fazit, daher hier unsere Ersteindrücke.

Am 24. November war es so weit: Shadowlands ging als achte Erweiterung zu World of Warcraft mit einem Monat Verspätung an den Start. Heißt auch: Bis zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe blieb uns eine knappe Woche Zeit, die neuen Gebiete unsicher zu machen und unsere Charaktere auf Maximalstufe zu leveln. Für einen finalen Eindruck reicht das natürlich lange noch nicht, zumal der erste Raid – Castle Nathria – auch noch gar nicht auf den Live-Servern aktiv war. Daher geben wir euch hier einen kurzen Überblick über die neuen Features und was wir davon halten. ❑

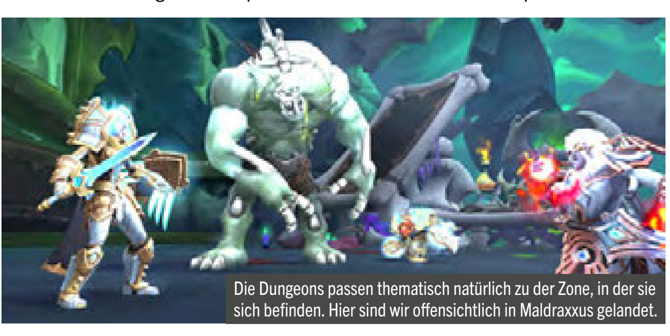
## FAKTEN & ZAHLEN

**Das alles bietet die neue Erweiterung, WoW: Shadowlands:**

- Neue Maximalstufe: 60 (neue Maximalstufe im Prepatch: 50)
- Fünf neue Zonen (Bastion, Maldraxxus, Ardenweald, Revendreth, The Maw) plus eine neutrale Hauptstadt
- Acht neue Dungeons, vier davon während der Levelphase
- Ein neuer Raid (Schloss Nathria, startet am 09. Dezember)
- Neue Endgame-Aktivität: Torghast, ein Szenario für 1-5 Spieler mit sich veränderndem Layout und temporären Buffs
- Vier Pakte mit eigenen Quests, Item-Sets und Boni
- Seelenbande: Progressions-System mit Talentbaum, das euren Charakter verbessert & individualisiert, ähnlich wie der Artefaktwaffen-Talentbaum in Legion
- Handwerk: Gegenstände lassen sich durch Zusatzmaterialien nun aufwerten/anpassen
- Legendäre Gegenstände: Werden von Handwerkern hergestellt, Materialien aus Torghast, individuell anpassbar.
- Neue Tutorial-Zone: Insel des Verbannten; Zeitwanderungs-Kampagnen für Stufe 10-50

## DUNGEONS & RAIDS

Kein WoW-Add-on kommt natürlich ohne neue Instanzen aus, seien es nun Dungeons für kleinere oder Raids für größere Gruppen. Wie eingangs erwähnt starten Raider mit Castle Nathria in der Zone Revendreth. Allerdings erst zwei Wochen nach Release und dann auch erst einmal in den normalen und heroischen Schwierigkeitsgrad. Noch einmal eine Woche später – also pünktlich zum Kiosktermin dieses Heftes – gehen dann auch der LFR- und mythische Modus an den Start. Bereits von Anfang an verfügbar sind die acht neuen Dungeons, die ihren Weg mit Shadowlands ins Spiel gefunden haben. Vier davon (Die Nekrotische Schneise, Seuchensturz, Die Nebel von Tirna Scithe, Hallen der Sühne) sind schon beim Leveln verfügbar, der Rest (Theater der Schmerzen, Die Andre Seite, Spitzen des Aufstiegs, Die Blutigen Tiefen) dann ab Stufe 60. Die ersten paar Dungeons, die wir bereits besuchen konnten, waren erfreulich kurzweilig und kompakt und boten nette Boss-Mechaniken. Auch einige interessante Ideen wie der Irrgarten in Tirna Scithe lockern die Runs auf. Wie gewohnt sind die Dungeons auf Normal, Heroisch, Mythisch und Mythisch+ (letzteres ab dem 09.12.) spielbar.


Die Dungeons passen thematisch natürlich zu der Zone, in der sie sich befinden. Hier sind wir offensichtlich in Maldraxxus gelandet.

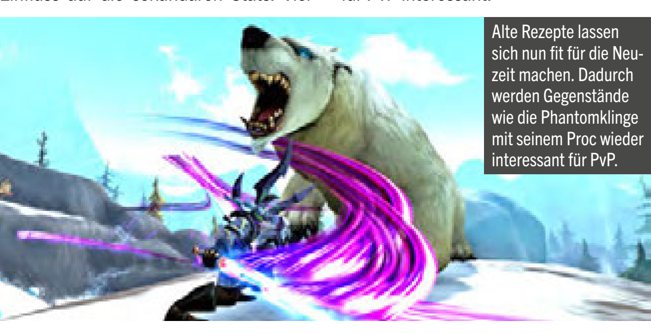
## DIE NEUEN GEBIETE

Fünf neue Gebiete plus eine neutrale Hauptstadt warten in Shadowlands darauf, von mutigen Helden erkundet zu werden. Anders als in Battle of Azeroth, bei der beide Fraktionen ihre eigenen Inselkontinente hatten, oder Legion, wo die Reihenfolge der Gebiete frei wählbar war, questen sich aber nun wieder alle Helden der Horde und Allianz durch dieselben Gebiete in derselben Reihenfolge – zumindest beim ersten Mal. So führt euch eure Reise anfangs durch das edle, helle Bastion, dann durch das düstere, vom Krieg verheerte Maldraxxus, bevor es euch in den ewigen Wald von Ardenweald verschlägt. Den Abschluss bietet das sehr an Dark Souls erinnernde gotisch angehauchte Revendreth. Die Endgame-Zone des Schlunds besuchen wir dabei ebenfalls immer mal wieder. Als neutrale Hauptstadt und Hub für alle Charaktere dient die Stadt Oribos. Qualitative Ausfälle gibt es diesmal wirklich keine, die Zonen versprühen alle ihren eigenen Charme, sind toll designt, voll von Schätzen, Rare-Mobs sowie kleinen Geschichten und Anspielungen. Unser Favorit ist aber das wunderschöne Ardenweald.


In Oribos gibt es alles, was das Herz begehrt: Portale, Flugmeister, Bank, Handwerks-Lehrer, Händler – nur erneut kein Auktionshaus.

## DAS HANDWERK

Die Handwerksberufe wollte Blizzard ja schon des Öfteren interessanter machen, was daraus geworden ist, wissen wohl alle WoW-Veteranen. Mit Shadowlands folgt nun der nächste Anlauf, und die Vorzeichen stehen diesmal gar nicht so schlecht. Zum einen könnt ihr Items nun mit Zusatzmaterialien basteln. Dadurch erhöht ihr den Level oder nehmt Einfluss auf die sekundären Stats. Viel wichtiger aber: Die legendären Gegenstände, die uns mit eklatant guten Effekten versorgen, sind ebenfalls an die Herstellungsberufe gebunden – diese sollten also nun länger relevant bleiben. Ebenfalls schick: Alte Rezepte lassen sich nun durch ein Zusatzmaterial für den aktuellen Content fit machen – das macht einige alte Waffen mit Proc etwa für PvP interessant.


Alte Rezepte lassen sich nun fit für die Neuzeit machen. Dadurch werden Gegenstände wie die Phantomklinge mit seinem Proc wieder interessant für PvP.

## LEVEL-ÄNDERUNGEN

Fans von großen Zahlen müssen sich beim ersten Einloggen in Shadowlands (oder genauer gesagt schon während des Prepatches) erst einmal beruhigen, denn die neue Maximalstufe lautet 60. Alle 120er-BfA-Helden wurden daher auf 50 heruntergestuft, und damit natürlich auch Schaden und Hitpoints. Dafür dauert das Leveln auf die Maximalstufe nicht mehr so lange wie bisher, und wer mag, kann sich über Chromie in Sturmwind und Orgrimmar auch dazu entscheiden, die komplette Levelphase von 10 bis 50 in einem einzelnen alten Add-on zu verbringen. Neben den alten Startgebieten gibt es zudem eine nagelneue Tutorial-Zone, Insel des Verbannten, die euch mit den Grundlagen vertraut macht und auf Stufe 10 hievt. Und: Wer die Shadowlands-Kampagne durchgespielt hat, darf weitere Charaktere auf Wunsch komplett über Weltquests von 50 auf 60 bringen.


Mit Chromies Hilfe könnt ihr nun Stufe 10 bis 50 in einem zusammenhängenden Add-on erleben statt wild durch die Welt (und Zeitebenen) springen zu müssen.

## TORGHAST, TOWER OF THE DAMNED

Was die Visionen für Battle for Azeroth waren, ist Torghast für Shadowlands – nur in besser. So könnte man grob den Turm im Schlund bezeichnen, in den ihr euch spätestens ab Stufe 60 regelmäßig begebt. Der Turm ist ein kleines Szenario, das ihr sowohl solo als auch mit maximal vier Mitspielern erkunden könnt. Anders als noch bei der Ankündigung vor einem Jahr ist der Turm aber nicht endlos, ein Run besteht normalerweise aus sechs Etagen in einem von sechs Flügeln, später könnt ihr drei Flügel aneinanderreihen für einen 18er-Run. Dabei sammelt ihr nicht nur temporäre (und teils völlig übermächtige) Upgrades, sondern auch Seelenasche, die als Zutat für legendäre Gegenstände benötigt wird – und nur in Torghast erhältlich ist. Fazit unserer ersten Ausflüge: Sehr launig und kurzweilig.


Der Turm Torghast steht nicht nur in der Mitte des Schlundes, sondern zeigt mit seiner Spitze durch den Riss im Himmel auch genau auf die Eiskronenzitadelle.

## DIE PAKTE

Mit den vier neuen gebieten Bastion, Maldraxxus, Ardenweald und Revendreth sind auch vier verschieden Fraktionen verbunden: Kyrian, Necrolords, Night Fae und Venthyr. Nachdem ihr alle vier Gebiete durchgequestet habt, werdet ihr aufgefordert, euch einem der vier Pakte anzuschließen. Dies bringt nicht nur optische Vorteile mit sich, wie Rüstungssets oder Reittiere, sondern schaltet auch unterschiedliche Charaktere für die Seelenbande (siehe Kasten unten) und Fähigkeiten frei. Jeder Pakt verpasst eurer Klasse nämlich einen individuellen Skill für eure Spielweise sowie einen allgemeinen Skill für alle Klassen. So freuen sich Night-Fae-Vergelter über einen Buff und eine Movement-Fähigkeit. Je mehr Ruhm ihr für euren Pakt über (Welt)quests sammelt, desto mehr Vorteile schaltet ihr zudem frei. Für gesammeltes Anima gibt es ebenfalls Upgrades. Und: Jede Fraktion bietet euch noch eine umfangreiche Quest-Kampagne. Wechseln könnt ihr, verliert dann aber natürlich alle Vorteile des alten Pakts und müsst neu anfangen.

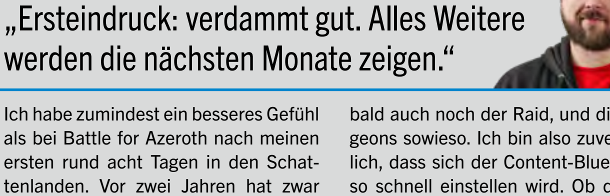

Neben allerlei spielerisch relevanten Inhalten bieten euch die Pakte natürlich auch eigene Rüstungs- und Waffen-Sets.

## SEELENBANDE

Skill-Trees kann man gar nicht genug haben. Findet zumindest der Typ unten im Meinungskasten. Umso schöner also, dass mit der Seelenbande nun wieder so etwas wie das Artefakt-System aus Legion seinen Weg ins Spiel gefunden hat. Sobald ihr einem Pakt beigetreten seid, könnt ihr nämlich eure Seele an einen von zwei NPCs koppeln. Eine dritte Option schaltet ihr später im Verlauf der Pakt-Kampagne noch frei. Seid ihr einmal mit eurem Gegenüber verbandelt, dürft ihr in einem neuen Menü nach und nach Slots freischalten, abhängig vom im Kasten oben bereits erwähnten Ruhm. Ihr müsst euch diesmal aber für einen Weg entscheiden, könnt also anders als in Legion nicht irgendwann jeden Knoten im Talentbaum aktivieren. Unterschieden wird dabei zwischen den Traits, die ihr bereits vorab sehen könnt und die euch Kampfeffekte gewähren, und den Conduits. Dies sind leere Slots, in die ihr vorher gesammelte Conduits einsockeln könnt, die ihr über Endgame-Aktivitäten erhaltet – ganz gleich ob Dungeons, Raids, PvP, Weltquests, Ruffraktionen oder dergleichen. Conduits geben euch prozentuale Boni, die vom Itemlevel abhängen. Dann verursachen Skills höheren Schaden, Zauber heilen besser oder Schilde blocken mehr ab. Allzu viel konnten wir mit dem System aber noch nicht experimentieren.


Mit den Skills aus dem Seelenbande-Baum könnt ihr eure Charaktere noch weiter verbessern und individualisieren.

## SASCHA MEINT



**„Ersteindruck: verdammt gut. Alles Weitere werden die nächsten Monate zeigen."**

Ich habe zumindest ein besseres Gefühl als bei Battle for Azeroth nach meinen ersten rund acht Tagen in den Schattenlanden. Vor zwei Jahren hat zwar die Levelphase Laune gemacht, danach habe ich mich aber etwas verloren gefühlt. Das ist jetzt anders: Mein Krieger und Todesritter haben noch so viel vor sich als frische 60er, dass ich gar nicht weiß, wo ich anfangen soll. Weltquests, Pakt-Kampagne, Tradeskills, Torghast, bald auch noch der Raid, und die Dungeons sowieso. Ich bin also zuversichtlich, dass sich der Content-Blues nicht so schnell einstellen wird. Ob das natürlich in ein paar Monaten oder einem halben Jahr noch genauso ist, das müssen nun die künftigen Inhalts-Patches und Updates zeigen. Blizzard hat aber bereits ein paar richtig gute Grundsteine gelegt, sodass ich kein zweites BfA oder gar Cataclysm befürchte.

# KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

MARVEL'S AVENGERS

## Square Enix will Spiel mit DLCs wiederbeleben

Die schwachen Verkaufszahlen von Marvel's Avengers sorgen für Frust bei Publisher Square Enix. und Entwickler Crystal Dynamics Die japanische Firma hatte sehr große Erwartungen an die Verkaufszahlen des Spiels, die leider nicht erfüllt wurden. Und selbst die wenigen Käufer spielen kaum noch das Superheldenspiel, obwohl Marvel's Avengers als Game as a Service für dauerhaften Zockerspaß geplant war. Ganze 96 Prozent weniger Spieler auf Steam verzeichnete Square Enix zwei Monate nach dem Launch. Obwohl die Storykampagne gelobt wird, ist das Endgame zu repetitiv und kann nicht auf Dauer fesseln. Des Weiteren war die Enttäuschung der Marvel-Fans groß, dass die Charaktermodelle nicht den Schauspielern aus den Filmen nachempfunden wurden. Trotzdem geben die Macher nicht auf. Das Spiel soll jetzt mithilfe vieler DLCs wieder von den Toten auferstehen. Schon vor Release wurde bekanntgegeben, dass mit einigen Post-Launch-Updates frische Inhalte erscheinen werden. Am 08. Dezember kam auch schon der erste kostenlose DLC rund um Kate Bishop alias Hawkeye heraus. Sie ist nicht nur ein spielbarer Charakter, sondern kommt samt einem eigenen Story-Kapitel daher. Das Update sorgt zwar für kurzzeitigen Spielspaß, da die Geschichte des Titels spektakulär inszeniert ist, an der Langzeitmotivation ändert der neue Charakter jedoch nichts. Kate wird nicht der einzige Neuzugang bleiben. Es wurden in den Spieldaten bereits Hinweise auf Black Panther, Captain Marvel, She-Hulk und weitere bekannte

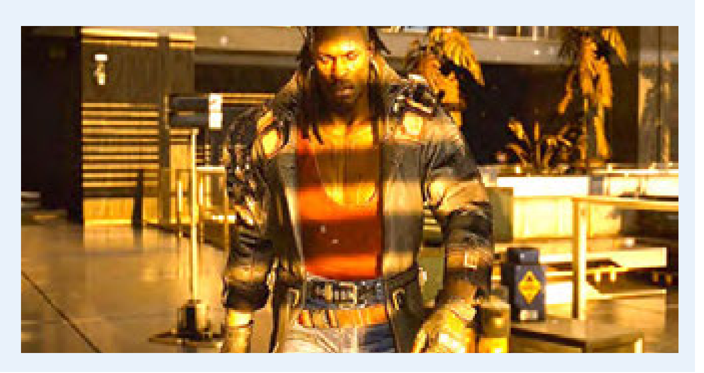


Helden entdeckt. Auch der Original-Hawkeye Clint Barton, der in den Marvel-Filme vom Schauspieler Jeremy Renner verkörpert wird, soll einen Weg ins Spiel finden. Zudem arbeiten Square Enix und Crystal Dynamiccs an einem Upgrade von Marvel's Avengers für Playstation 5 und Xbox Series X/S. Ob die kostenlosen Erweiterungen dauerhaft Spieler fesseln können, bleibt abzuwarten. Der Trend des Publishers, zu hohe Erwartungen an Spiele zu setzen existiert schon länger. So waren die Japaner auch schon von den eigentlich anständigen Verkaufzahlen von Hitman Absolution (2012) und jenen des Tomb Raider-Reboots (2013) enttäuscht. **Yannik Cunha**

CYBERPUNK 2077

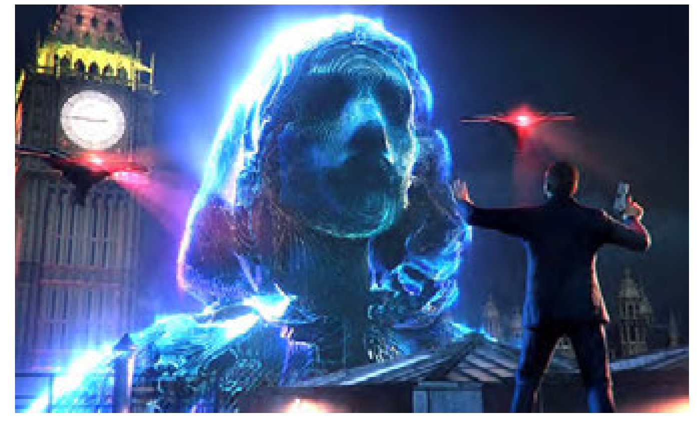
## Entwickler verraten Infos zu zukünftigen DLCs

Mittlerweile ist schon länger bekannt, dass für Cyberpunk 2077 in der Zukunft DLCs beziehungsweise Download-Erweiterungen geplant sind – und zwar sowohl kostenloser als auch kostenpflichtiger Natur. Allerdings will sich das Entwicklerstudio sich mit deren Ankündigungen noch etwas Zeit lassen. Dies ist einem Statement zu entnehmen, das Firmenpräsident Adam Kicinski bei einer kürzlich abgehaltenen Investorenkonferenz veröffentlichte. Demnach wollte das Studio zunächst den Launch des Titels abwarten, um den Fokus der Fans nicht von dem Hauptspiel weg und auf die DLCs zu lenken. Heißt: Um genauere Informationen zu den DLCs zu erhalten, müssen wir uns wahrscheinlich noch bis Anfang nächsten Jahres gedulden. Was die DLCs beinhalten und um welchen Preis sie zu haben sein werden, ist bisher noch nicht bekannt. **Yannik Cunha**



WATCH DOGS: LEGION

## Multiplayer verschoben



Ursprünglich sollte am 03. Dezember das Multiplayer-Update zu Watch Dogs: Legion erscheinen. Ubisoft hat sich nun aber dazu entschieden, den Multiplayer-Modus auf Anfang nächsten Jahres zu verschieben. Einen genauen termin gibt es derweil noch nicht. Grund für die Verschiebung sind einige Bugs im Spiel, auf die jetzt der Fokus gelegt wird. Beispielsweise soll das Problem behoben werden, dass manche Spieler beim Speichern ihren Fortschritt komplett verlieren. Außerdem soll die GPU-Leistung auf dem PC erhöht werden, da leistungsstarke Grafikkarten „nicht die FPS zusammenbekommen, die sie erwarten." Auch an Abstürzen wird gearbeitet. Der Patch 2.20 ist bereits erschienen und hat neben einigen Fehlerbehebungen auch einen manuellen Speicherbutton für PC-User hinzugefügt. **Yannik Cunha**

THE ELDER SCROLLS 6

# Todd Howard redet über die Zukunft von offenen Spielwelten

Die Spielwelt von The Elder Scrolls 6 soll realitätsnah und interaktiv ausfallen, anstatt einfach nur größer zu werden. Das wünscht sich zumindest Bethesdas Game-Director Todd Howard. Er erklärte gegenüber der britischen Zeitschrift The Guardian: „Blicken wir mal auf die nächsten fünf bis zehn Jahre des Gamings - für mich geht es mehr um den Zugang als um Taktzyklen. Allein die Zeit, die man braucht, um eine Konsole überhaupt einzuschalten und einige dieser Spiele zu laden, ist ein Hindernis - das ist alles Zeit, in der man es nicht genießen kann, in dieser Welt zu sein ... Die Art von Spielen, die wir machen, sind solche, bei denen sich die Leute hinsetzen und stundenlang spielen werden. Wenn man leichter auf ein Spiel zugreifen kann, und zwar unabhängig davon, auf welchem Gerät man sich befindet oder wo man gerade ist, dann ist es dass, worum es meiner Meinung nach in den nächsten fünf bis zehn Jahren beim Spielen geht. Ich wünsche mir mehr Reaktivität in den Spielwelten, mehr aufeinander treffende Systeme, mit denen sich die Spieler ausdrücken können. Ich glaube, dass es nicht immer das beste Ziel ist, größer zu werden, einfach um der Größe wegen.“ Das hört sich so an, als ob wir in Zukunft mit Spielwelten rechnen können, in denen die Spieler viel mehr tun können, die sich realistischer anfühlen und in denen vieles nicht einfach nur Kulisse ist, sondern es sich um benutzbare Objekte handelt. In The Elder Scrolls ist es schon länger so, dass man beispielsweise Objekte bewegen und verschieben kann, vielleicht geht die Vorstellung von Todd Howard in diese Richtung, aber noch weit darüber hinaus. Virtuelle Welten, in denen die Spieler mehr zu tun haben und mit denen sie mehr interagieren können als derzeit üblich, wären sicher sehr spannend. Wann genau das Rollenspiel erscheinen wird, weiß noch keiner. Wie Pete Hines, Vize-Präsident bei Bethesda Software, dieses Jahr auf Twitter verriet, werden




sicherlich noch einige Jahre ins Land ziehen, bevor der Titel seinen Launch feiern kann. Sogar die Enthüllung von Details zum Open-World-Game dürften nach der damaligen Aussage noch einige Zeit auf sich warten lassen. Was jedoch sicher ist: Obwohl Zenimax, und somit auch Bethesda, von Microsoft aufgekauft wurde, kann sich das Entwicklerstudio nicht vorstellen, das Spiel nur auf Xbox zu veröffentlichen. Todd Howard verriet vor Kurzem: „Sie [Microsoft] sind bezüglich anderer Plattformen und nicht nur innerhalb des Xbox-Systems ziemlich offen.“ **Yannik Cunha**

# MOST WANTED

Hier präsentieren wir euch einige spannende Spiele der nächsten Wochen. Normalerweise tun das vier Redakteure. Doch in diesem Monat hat sich der geltungssüchtige Felix die Doppelseite alleine gekrallt.



FELIX SCHÜTZ

## ANCIENT CITIES (EARLY ACCESS)

*„Enorm ambitioniertes Aufbauspiel mit Geheimtipp-Potenzial."*

**Genre:** Aufbau-Strategie
**Entwickler:** Uncasual Games
**Hersteller:** Uncasual Games
**Termin:** 17. Dezember 2020

**Letztes Jahr habe ich das nette Steinzeit-Aufbauspiel Dawn of Man getestet. Dabei stieß ich rein zufällig auch auf Ancient Cities – und seitdem bin ich verdammt neugierig auf das Teil!**

Ancient Cities, das bislang über Crowdfunding finanziert wurde, schlägt nämlich in eine ganz ähnliche Kerbe: Genau wie in Dawn of Man muss man einen primitiven Nomadenstamm aus der frühen Menschheitsgeschichte in eine sichere Zukunft lenken. Das Spiel beginnt in der Jungsteinzeit und will eine aufwendig simulierte Umwelt inklusive Jahreszeiten und lebendiger Flora und Fauna bieten. Die Stammesmitglieder gehen fischen, sammeln Rohstoffe und Baumaterial, legen Vorräte für den Winter an, stellen Werkzeuge und Kleidung her und errichten ihre ersten Gebäude. Ein durchdachtes Bausystem soll hierbei besonders organische Siedlungen ermöglichen. Auch die Bewohner sollen realistisch simuliert werden, sie gründen Familien, übernehmen Aufgaben und lassen sich über Verhaltensregeln lenken. Das alles ist bereits implementiert, aber noch nicht voll entwickelt – das Indie-Team von Uncasual Games hat Ancient Cities als ambitioniertes Langzeitprojekt konzipiert, die Early-Access-Phase soll ein bis zwei Jahre umfassen. Viele weitere Features wie Religionen, soziale Interaktion, Handel, Krankheiten, Landwirtschaft, Gefechte und vieles mehr sind für diese Zeit geplant. Auf lange Sicht soll Ancient Cities außerdem als Grundlage für große Erweiterungen und Fortsetzungen dienen, in denen man auch spätere Zeitalter spielen wird. In denen soll man dann auch große, realistische Städte bauen können, die Entwickler träumen bereits von Rom, Griechenland oder dem Mittelalter. Das alles ist aber noch reine Zukunftsmusik, jetzt muss erst mal die Early-Access-Phase zeigen, ob das Konzept überhaupt Hand und Fuß hat.



Die Entwickler haben für Ancient Cities eine eigene, komplexe Engine geschaffen, die viele Details darstellen soll.



FELIX SCHÜTZ

## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME REMAKE

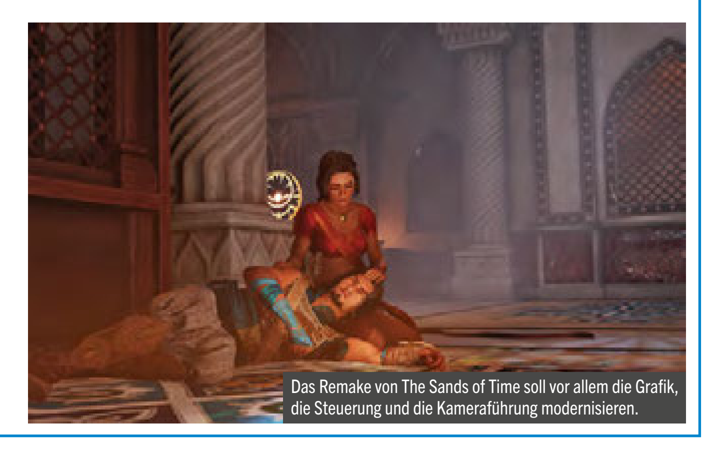
*„Vorfreude trifft leise Zweifel – geht das Remake nicht weit genug?"*

**Genre:** Action-Adventure
**Entwickler:** Ubisoft Pune/Mumbai
**Hersteller:** Ubisoft
**Termin:** 21. Januar 2021

**Vor 17 Jahren war Prince of Persia: The Sands of Time ein wegweisendes Action-Abenteuer, das Remake ist wohlverdient. Doch ich bin noch nicht sicher, ob sich Ubisoft damit einen Gefallen tut.**

Im Jahr 2003 hat mich Sands of Time komplett begeistert: Ubisoft lieferte damals ein klasse spielbares Orient-Märchen ab, in dem ich mich mit einem jungen, dynamischen Prinzen durch ein gefallenes Königreich kämpfe. Das Spiel machte so vieles richtig! Seine Story beschränkte sich aufs Wesentliche, sie rückte den sympathischen Helden und seine Gefährtin Farah in den Vordergrund, da brauchte es keine Nebenfiguren. Die meist Zeit verbrachte man mit fantastisch animierten Turn- und Klettereinlagen, außerdem gab's toll choreographierte Kämpfe gegen Sandzombies und gelegentliche Rätseleinlagen. Besonders cool: Der Prinz durfte mithilfe eines magischen Dolches die Zeit zurückdrehen, das war innovativ und toll inszeniert. Zusammen mit dem cleverem Leveldesign und der dichten Atmosphäre gelang Ubisoft so ein fantastisches Action-Abenteuer, das zu Recht drei Nachfolger und sogar eine Verfilmung nach sich zog.

Warum ich das alles erzähle? Weil Sands of Time vor 17 Jahren zwar wirklich toll war, es heute aber leider nur noch „gut" ist. Obwohl ich mich sehr auf das Remake freue, habe ich darum auch ein wenig Sorge: Ubisoft hat das Spiel zwar mit der Anvil-Engine von Grund auf neu entwickelt, doch spielerisch will man das Original kaum antasten. Keine neuen Waffen, keine neuen Levels, keine neuen Fähigkeiten. Auch die etwas eintönigen Gegnertypen und die spärlichen Bosskämpfe werden nicht erweitert. Schade, gerade hier hätte das Remake mehr Gegenwart liefern können! Immerhin: Die bockige Kameraführung aus dem Original wollen die Entwickler komplett überarbeiten, das ist schon mal viel wert.



Das Remake von The Sands of Time soll vor allem die Grafik, die Steuerung und die Kameraführung modernisieren.

## DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

**Stronghold: Warlords**
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Firefly Studios
Hersteller: Firefly Studios
Termin: 06. Januar 2021

**P.o.P.: The Sands of Time Remake**
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Pune / Mumbai
Hersteller: Ubisoft
Termin: 21. Januar 2021

**Gods Will Fall**
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Clever Beans
Hersteller: Deep Silver
Termin: 29. Januar 2021

**Outriders**
Genre: Action
Entwickler: People Can Fly
Hersteller: Square Enix
Termin: 02. Februar 2021

**Little Nightmares 2**
Genre: Adventure
Entwickler: Tarsier Studios
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 11. Februar 2021

**Hitman 3**
Genre: Action
Entwickler: IO Interactive A/S
Hersteller: IO Interactive A/S
Termin: 20. Januar 2021

**The Medium**
Genre: Adventure
Entwickler: Bloober Team
Hersteller: Bloober Team SA
Termin: 28. Januar 2021

**Everspace 2 (Early Access)**
Genre: Action
Entwickler: Rockfish Games
Hersteller: Rockfish Games
Termin: Januar 2021

**Werewolf: The Apocalypse – E.**
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Cyanide
Hersteller: Nacon
Termin: 04. Februar 2021

**Riders Republic**
Genre: Online-Rennspiel
Entwickler: Ubisoft Annecy
Hersteller: Ubisoft
Termin: 25. Februar 2021




## AIRBORNE KINGDOM

### *„Origineller Städtebau über den Wolken – das wird ausprobiert!“*

**Genre:** Aufbau-Strategie
**Entwickler:** The Wandering Band
**Hersteller:** The Wandering Band
**Termin:** 17. Dezember 2020

**Eine fliegende Stadt? Kenn ich schon. Eine fliegende Stadt selber bauen? Ihr habt meine Aufmerksamkeit!**

Auch wenn ich immer noch der Meinung bin, dass man aus Bioshock schon längst ein gutes Aufbauspiel hätte machen sollen: Airborne Kingdom hat mein Interesse geweckt. Denn hier baue ich zwar nicht Columbia nach, kann dafür aber meine eigene, fliegende Stadt errichten, die elegant durch die Wolken gleitet. Das Indie-Aufbauspiel beginnt mit einem Hauptgebäude, an das ich nach und nach neue Bauten dranflansche. Zunächst brauche ich Häuser für die Bewohner und anschließend einen Hangar, von dem aus Sammler zur Erdoberfläche runterfliegen, um Holz, Wasser, Nahrung, Kohle und anderes Material zu beschaffen. Beim Ausbau muss ich auch das Gewicht beachten: Neigt sich die fliegende Festung zu stark in eine Richtung, muss ich das mit einem Gebäude auf der anderen Seite ausgleichen. Da Rohstoffe schnell aufgebraucht sind, ist Erkundung das A und O in Airborne Kingdoms. Auf einer großen, zufallsgenerierten Map muss ich mich nach weiteren Ressourcen umschauen und entdecke dabei auch neutrale Siedlungen – wenn ich dort einige Bedingungen erfülle, ziehen vielleicht ein paar neue Bewohner in meine fliegende Stadt, wo sie sich als frische Arbeitskräfte nützlich machen. Mit der Zeit muss ich auch eine Akademie errichten und Forschung betreiben. Außerdem treffe ich beim Erkunden weitere Königreiche, für die ich Quests erfüllen kann, um beispielsweise Baupläne freizuschalten und die Story weiterzuspinnen, die sich laut Entwickler durchs ganze Spiel ziehen soll. Ob das alles Spaß macht? Keine Ahnung! Aber ich will es unbedingt ausprobieren, denn das Konzept klingt spannend und unverbraucht. Airborne Kingdom gibt's für 21 Euro exklusiv im Epic Games Store.


Ihr müsst eure fliegende Stadt nicht nur stetig ausbauen, sondern mit ihr auch die zufallsgenerierte Map erkunden.




## PER ASPERA

### *„Vielversprechende Marsbesiedelung mit Story und Tiefgang.“*

**Genre:** Aufbau-Strategie
**Entwickler:** Tlön Industries
**Hersteller:** Raw Fury
**Termin:** 3. Dezember 2020

**Streng genommen ist Per Aspera bereits erhältlich, wenn ihr diese Zeilen lest. Weil unser Redaktionsschluss aber wenige Stunden vor dem Release des Spiels lag, kann ich es hier noch in diese Rubrik und damit ins Heft schmuggeln. Hah! Und warum das alles? Weil es richtig gut aussieht!**


Der Sci-Fi-City Builder Per Aspera wirkt sehr ambitioniert. Ihr könnt die komplette Mars-Oberfläche besiedeln.

Per Aspera ist ein globales Aufbau-Strategiespiel, in dem ihr in die Rolle einer künstlichen Intelligenz schlüpft. Ihre einzige Aufgabe: den Mars besiedeln. Das ist nicht originell, klar, aber es macht einen durchdachten Eindruck. Hier kann ich nicht nur auf einer kleinen Map siedeln, sondern die komplette Planetenoberfläche mit einem komplexen Netzwerk aus Gebäuden überziehen, um so Rohstoffe zu ernten und meinen Einflussbereich zu erweitern, bevor sich dort eine feindliche Fraktion breit macht. Ein Echtzeit-Kampfsystem ist ebenfalls an Bord, beispielsweise lassen sich gegnerische Gebäude mit einem Drohnenschwarm wegpusten. Solche und weitere Erfindungen werden über ein umfangreiches Forschungssystem entwickelt. Allzu abgehoben dürften die Technologien allerdings nicht werden, da sie größtenteils auf realen, wissenschaftlichen Theorien basieren. Sogar die geographischen Eigenschaften des Planeten beruhen auf Daten der NASA. Neben einem Sandbox-Modus, in dem ihr ohne Einschränkungen drauflosspielen könnt, bietet Per Aspera auch eine umfangreiche Story, die sich über mehrere Jahre erstrecken soll. Dabei stehen knifflige Entscheidungen mit weitreichenden Konsequenzen an, außerdem begegnet man mehreren Charakteren, die von professionellen Sprechern vertont wurden, unter anderem leiht Troy Baker (The Last of Us, Bioshock Infinite) seine markante Stimme. Per Aspera ist seit dem 3. Dezember erhältlich – hoffentlich kann es was, sonst habe ich das hier alles umsonst geschrieben!

PC Games HIT-AWARD 9/10

**Genre:** Action-Rollenspiel
**Entwickler:** Ubisoft
**Hersteller:** Ubisoft
**Termin:** 10. November 2020
**Preis:** ca. 70 Euro
**USK:** ab 18 Jahren

# Assassin's Creed Valhalla

Nach zwei Jahren Pause kehrt Assassin's Creed zurück und schickt die titelgebenden Meuchelmörder nach Norwegen und Nordengland. Dabei versucht das Spiel, alte Ideen mit neuen Qualitäten zu verbinden, eine spannende Geschichte zu erzählen und auch noch über zig Stunden hinweg zu unterhalten. Wie das funktioniert? Wirklich verdammt gut!

**Von:** Lukas Schmid

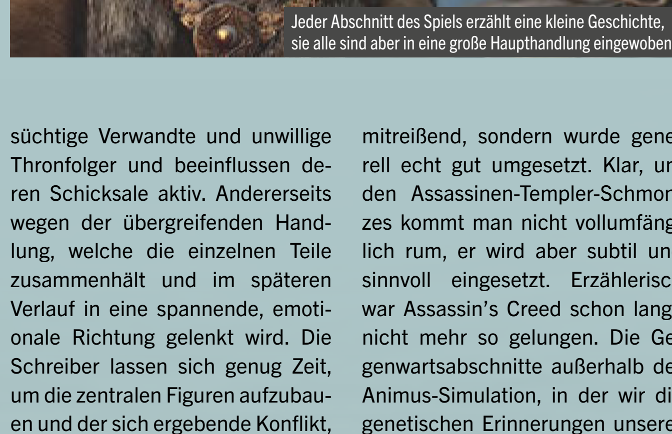
Inzwischen ist das „Assassin's" in Assassin's Creed eigentlich nur noch pro forma mit dabei. Klar, der Krieg zwischen den Assassinen und Templern beziehungsweise deren Vorgängerorganisationen tobt weiterhin. Allerdings ist er kaum mehr als Nebenschauplatz in einer Serie, die sich nach zahlreichen eingeführten und dann wieder verworfenen Ideen in den Spielen davor mit Origins hin zum Open-World-Action-Rollenspiel wandelte. Diesen Weg beschreitet Assassin's Creed: Valhalla weiter. Erneut gibt's statt Städten oder Landstrichen ganze Länder zu erforschen. Wieder liegt der Fokus auf einer umfangreichen Geschichte, angereichert von zahllosen Nebenaufgaben. Allerdings, gleichzeitig beruft sich das Abenteuer überraschend stark auf alte Ideen aus so gut wie allen bishe-



Mit Dialogoptionen können wir den Handlungsverlauf beeinflussen, die Auswirkungen sind aber übersichtlich.

Aus dem Heu heraus den bösen Soldaten zu seinem unrühmlichen Ende führen – das Schleichen macht schon Laune.

Auf zu neuen Ufern – Assassin's Creed: Valhalla schickt unsere Nordmänner und -frauen auf Eroberungsfeldzug nach Nordengland.

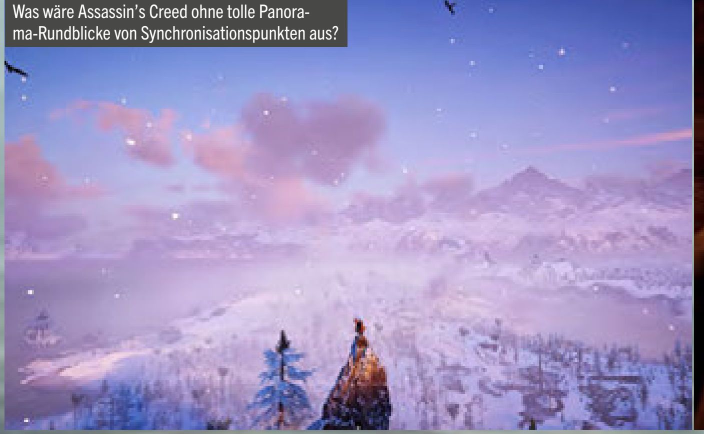


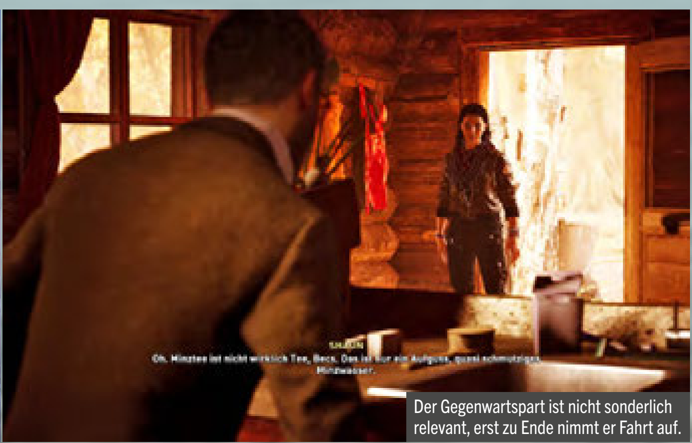
Jeder Abschnitt des Spiels erzählt eine kleine Geschichte, sie alle sind aber in eine große Haupthandlung eingewoben.

rigen Serienablegern, optimiert Elemente aus Origins und Odyssey und hat noch dazu einige frische Ideen im Gepäck. Klingt eigentlich nach einem Desaster mit Ansage, wenn ein Spiel alles sein will, schlussendlich aber keines seiner vielen Vorhaben wirklich gut umsetzt. Überraschenderweise gelingt Valhalla der Spagat aber gut, verdammt gut sogar. Das Ergebnis ist der vielleicht beste Serienteil seit Langem, der seine Wurzeln zelebriert, ohne dass neugewonnene Qualitäten darunter leiden.

**Eivor und die starken Männer**

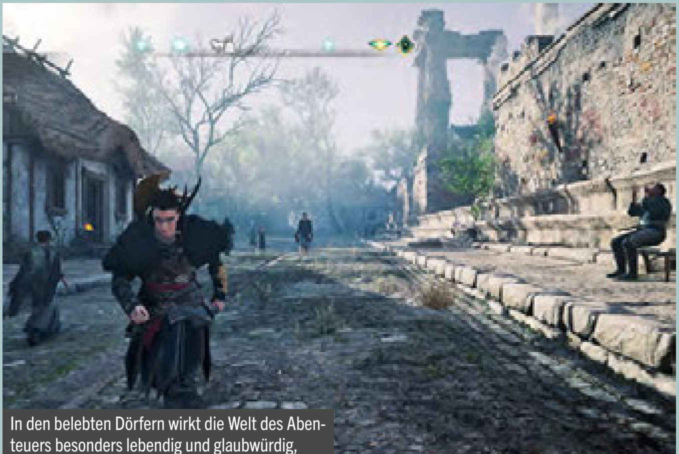
Nach Ägypten in Origins und Griechenland in Odyssey zieht es uns diesmal gleich an zwei Orte: Norwegen und Nordengland. Wir schreiben das Jahr 873 nach Christus, ganz Norwegen ist von König Harald und seinen Mannen besetzt. Ganz Norwegen? Ja – allerdings erst nach dem Tutorial, in welchem wir das überraschend große, verschneite Areal frei erforschen und uns mit den verschiedenen Mechaniken des Spiels vertraut machen. Dann aber heißt's „auf nach England!", wo der entmachtete Thronfolger Sigurd, wir (in Gestalt seines wahlweise männlichen oder weiblichen Quasi-Geschwisterchens Eivor) und unsere treue Gefolgschaft sich in bester Wikinger-Manier ein neues Reich aufbauen wollen. Das geschieht, indem wir fröhlich brandschatzen und Bündnisse mit den lokalen Herrschern vor Ort schmieden. Die Prämisse ist simpel, was erzählerisch daraus gemacht wird, ist aber überraschend spannend. Einerseits wegen der kleinen Geschichten, die pro Gebiet erzählt werden. Da treffen wir auf wahnsinnige Regenten, eifersüchtige Verwandte und unwillige Thronfolger und beeinflussen deren Schicksale aktiv. Andererseits wegen der übergreifenden Handlung, welche die einzelnen Teile zusammenhält und im späteren Verlauf in eine spannende, emotionale Richtung gelenkt wird. Die Schreiber lassen sich genug Zeit, um die zentralen Figuren aufzubauen und der sich ergebende Konflikt, den wir an dieser Stelle aber freilich nicht spoilern wollen, ist nicht nur im Sinne von „für ein Ubisoft-Spiel" mitreißend, sondern wurde generell echt gut umgesetzt. Klar, um den Assassinen-Templer-Schmonzes kommt man nicht vollumfänglich rum, er wird aber subtil und sinnvoll eingesetzt. Erzählerisch war Assassin's Creed schon lange nicht mehr so gelungen. Die Gegenwartsabschnitte außerhalb der Animus-Simulation, in der wir die genetischen Erinnerungen unserer Wikinger-Vorfahren erleben, sind auch wieder mit dabei. Sie sind aber nicht mehr so präsent wie


Was wäre Assassin's Creed ohne tolle Panorama-Rundblicke von Synchronisationspunkten aus?


Der Gegenwartspart ist nicht sonderlich relevant, erst zu Ende nimmt er Fahrt auf.


Die Hauptmap des Spiels ist nicht so große wie jene Odysseys, dafür gibt es weniger Leerlauf.


Valhalla ist schon schick, allzu viel Next-Gen-Flair versprüht es aber auch auf den neuen Konsolen nicht.


In den belebten Dörfern wirkt die Welt des Abenteuers besonders lebendig und glaubwürdig,

noch in Odyssey. Ob das gut oder schlecht ist, sei dahingestellt, enttäuscht waren wir ob dieses Umstands zumindest nicht.

**Neue Norwege(n) wagen**

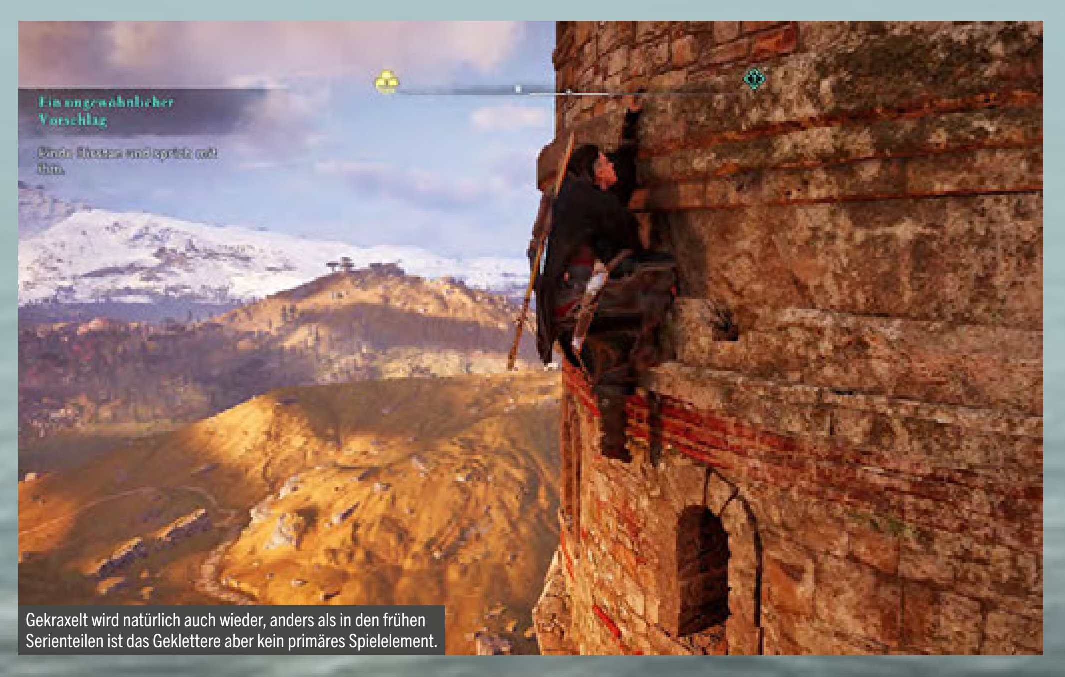
Egal ob Nordengland oder Norwegen (wohin wir übrigens jederzeit von der Map aus zurückkehren können, um es weiterzuerforschen), die Maps des Spiels sind wieder toll gestaltet. Nicht ganz so ausladend wie die Karte in Odyssey, dafür aber mit weniger Leerlauf, ist es alleine schon eine Freude, sie einfach nur zu bereisen, sei es zu Fuß, mit dem Langboot auf den Flüssen oder auf dem Rücken unseres jederzeit herbeirufbaren Pferdes. Schneegebiete wechseln sich ab mit dichten, grünen Wäldern, weiten Feldern, nebligen Sümpfen und belebten Ortschaften. Auf den Zinnen einer Ruine zu stehen und über die weiten Lande zu blicken, ist ein tolles Gefühl. Im Rahmen einer Nebenaufgabe findet man übrigens neben Norwegen und Nordengland noch weitere Gebiete zum Erforschen; welche, wollen wir an dieser Stelle aber nicht verraten. Ubisoft-typisch ist die Welt sehr belebt und die Figuren gehen allesamt Routinen nach, wenn auch die maue künstliche Intelligenz der NPCs an der Immersion nagt. Figuren laufen ineinander, stecken fest, haben massive Probleme mit der Wegfindung oder spinnen herum – das ist keine Katastrophe, zeugt aber von einer gewissen Schlamperei der Entwickler auf technischer Ebene, zu der wir später noch kommen werden.

**Zwischen den Stühlen**

Apropos Technik: Grafisch ist Valhalla hübsch, doch man sieht ihm auch an, dass es sich um ein Cross-Gen-Spiel handelt. Wir spielten die Next-Gen-Version des Abenteuers – die Grafik hat zwar im Vergleich zu Odyssey einen Schritt nach vorne gemacht, sie dürfte aber niemanden vom Hocker hauen. Richtige Next-Gen-Optik wird wohl erst der nächste Serienteil zu bieten haben. Technisch überzeugt Valhalla bei den deutlich kürzeren Ladezeiten im Vergleich zu den Vorgängern. Anders als etwa in Spider-Man: Miles Morales sind sie zwar definitiv noch vorhanden, aber länger als knapp zehn Sekunden muss man nie warten, meistens sogar deutlich kürzer. Beim Sound gibt man sich keine Blöße, schöne, zum Setting passende Melodien treffen auf krachende Soundeffekte und professionelle Sprecher, die sowohl in der englischen als auch in der deutschen Fassung überzeugen.

**Das Freibeuten kann warten**

Was gibt's zu tun in Nordengland und Co.? Mit einem Wort: viel! Mit drei Worten: sehr, sehr viel. Alleine die Hauptquests beschäftigen einen schon viele Dutzende Stunden. Pro Gebiet (es gibt über zehn) kann man gut fünf Stunden dafür einrechnen, vor Ort alle Primärmissionen zu absolvieren, danach geht es weiter mit dem Nebenkram. Anders als in Origins, wo wir neue Aufgaben erst aufdeckten, wenn wir uns in ihrer Nähe befanden, was oftmals zu nervigem Gesuche führte, können wir nun wieder wie in frühen Assassin's-Creed-Spielen Teile der Map samt Icons aufdecken, wenn wir spezielle Synchronisationspunkte aktivieren. Pro Gebiet wissen wir somit, wie viele Missionen und Sammelaufgaben uns erwarten. Als Kompromiss wird aber nur grob angezeigt, was sich hinter den auftauchenden farbigen Punkten verbirgt. Bei weißen Spots haben wir es mit einer Artefakt-Suche zu tun. Das können etwa neue Tattoos für Eivor, römische Artefakte oder verstreute Kodexseiten sein. Unter gelben Punkten verbergen sich Schätze, aber ob es sich um eine neue Waffe, Gold oder etwas Anderes von Wert handelt, wissen wir nicht. Hinter blauen Punkten zuletzt stecken sogenannte Welter-



Gekraxelt wird natürlich auch wieder, anders als in den frühen Serienteilen ist das Geklettere aber kein primäres Spielelement.

eignisse, und sie bilden das Herzstück der Erforschungserfahrung: Meistens sind das kurze Quests, bei denen wir Bewohnern der Welt helfen müssen. Länger als ein paar Minuten dauert keine der Aufgaben, sie sind aber wirklich sehr abwechslungsreich gestaltet und oftmals witzig geschrieben. Dann muss etwa ein Besoffener nach Hause gebracht werden, es gilt, mit Kindern Verstecken zu spielen oder sonstwie auszuhelfen. Zusätzlich dazu finden sich auch noch andere Aufgaben unter den Weltereignissen, viele davon überraschend und spannend. Da diese Mini-Missionen die ausufernden, mehrteiligen Nebenquest-Stränge aus Odyssey ersetzen, bleibt natürlich die Frage, ob sie ein würdiges Substitut darstellen. Nun, nicht wirklich, was aber nicht per se negativ gemeint ist. Es handelt sich halt um eine völlig andere Herangehensweise ans Erkundungs-Gameplay. „Klassische“ Nebenaufgaben gibt es übrigens auch, aber halt nicht mehr in dem Ausmaß und so weitverzweigt wie zuvor. Die Haupthandlung ist zudem einen guten Zacken länger als in den beiden letzten Spielen. So oder so, für alles, was wir tun, erhalten wir diesmal wertige, sinnvolle Belohnungen, und wer wirklich alles erledigen will, kann schon mal seinen nächsten Urlaub planen.

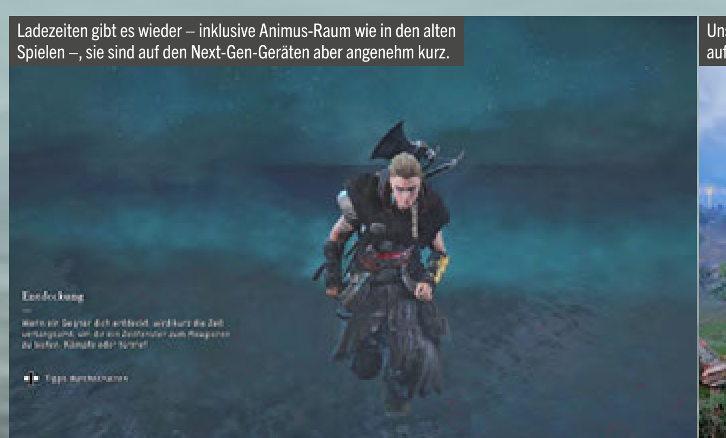
In den zahlreichen Mini-Nebenmissionen helfen wir den Bewohnern der Welt bei ihren Problemen und Problemchen.

### So war das mit „Schleichen“ nicht gemeint

Die große Stärke Valhallas, die sich bei den Nebenaufgaben mehr zeigt als irgendwo sonst, ist der wirklich beeindruckende Abwechslungsreichtum. Klar, Aufgabentypen wiederholen sich, aber nicht einmal ansatzweise so oft, wie man denken mag. Nähert man sich einem Icon, besteht eine gute Chance, dass einen dahinter eine Herausforderung erwartet, die man so davor noch nicht erlebt hat. Dann kämpft man nicht nur, sondern versucht sich zum Beispiel als Detektiv, richtet uralte Runen neu aus, stapelt Steine und lauscht Kindheitserinnerungen, untersucht Glitches in der Animus-Struktur, erforscht alte Höhlen und, und, und. Viele Dinge wurden dabei aus alten Assassin's Creeds übernommen, sie funktionieren aber auch im neuen Rahmen gut. Die unzähligen weiteren Spielelemente, die man nach und nach freischaltet, unterstreichen noch mehr den enormen Variantenreichtum des Abenteuers. Dafür kann man Ubisoft, denen Copy&Paste-Design wirklich alles andere als fremd ist, großes Lob aussprechen. Weniger Lob gibt es für das, was viele Missionen einleitet, vor allem die Story-Aufgaben: Ständig müssen wir langsam neben anderen NPCs herlaufen oder -reiten, häufig über weite Strecken hinweg, und uns bleibt nichts anders übrig, als im quälend nervigen Schneckentempo herum zu trotten. Warum man sich entschieden hat, dass wir uns dem NPC-Tempo anpassen müssen und nicht umgekehrt, ist uns schleierhaft. Außerdem gibt es für unseren Geschmack gerade bei den Schatzsuchen etwas zu oft Aufgaben, die erfordern, dass wir Schlüssel für oder alternative Routen in abgesperrte Bereiche finden. Das ist ab und an lustig, artet aber manchmal in anstrengendes Gesuche aus.

### Ich komme vom Dorf

Vieles, was wir in der Welt erleben, geht von unserem Dorf aus. Das bauen wir nach und nach auf, indem wir bei Beutezügen Ressourcen sammeln und dadurch Tattoo-Shop, Schmiede, Angelladen oder auch nur einfache Bewohnerhäuser errichten. Das schaltet nicht nur Nebenmissionen frei, sondern ermöglicht auch ganz neue Gameplay-Elemente. Die erwähnte Jagd nach den Hidden Ones etwa tut sich auf, sobald das Assassinen-Büro steht. Generell macht es immer wieder Laune, die eigene Gemeinde in einem Spiel wachsen und gedeihen zu sehen, auch, wenn die generelle Struktur in Valhalla abseits einiger dekorativer Elemente fest vorgegeben ist. Dankenswerterweise wurde die Ressourcen-Flut aus Odyssey zurückgeschraubt, zum Verbessern braucht es nur zwei verschiedene Verbrauchsgegenstände, von denen man genau weiß, woher man sie bekommt. Diese Zwei-Ressourcen-Regel gilt auch für unsere Ausrüstung, mit anderen Rohstoffen zwar, aber ebenso übersichtlich gestaltet. Zudem ist die Loot-Flut aus Odyssey Geschichte. Es gibt zwar nach wie vor richtig viele Waffen, Schilde und Rüstungsteile zu finden, jedoch ist jedes Teil einzigartig und nur bis zu einem gewissen Grad verbesserbar. Danach kann die Ausrüstung nur mit speziellen Runen geupgraded werden. Die Mischung macht's, und die zurückgeschraubte Ausrüstungsmenge in Verbindung mit ausreichend Individualisierungsoptionen sorgt für leichter verständliche, befriedigendere Upgrades als zuvor.



Ladezeiten gibt es wieder – inklusive Animus-Raum wie in den alten Spielen –, sie sind auf den Next-Gen-Geräten aber angenehm kurz.



Unser treuer Rabe ist immer an unserer Seite und liefert uns auf Knopfdruck einen hilfreichen Überblick über die Umgebung.

Manchmal kann Assassin's Creed: Valhalla auch ganz schön bescheuert – gut so!

**Der Welten-Fähigkeitenbaum**

Wo wir schon bei Upgrades sind: Das Erfahrungspunkte-System aus den beiden Vorgängern wurde einer Generalüberholung unterzogen. Zwar bekommen wir nach wie vor für so gut wie alle Aktionen XP, allerdings werden sie anders genutzt. Sie wandern nicht mehr in einen quälend langsam ansteigenden Gesamtlevel und schalten jeweils pro Level einen Fähigkeitenpunkt für einen Mini-Skilltree frei. Stattdessen gibt's diesmal einen wahrhaft gewaltigen, extrem verzweigten Fähigkeitenbaum, in dem jedes Freischalten genau einen Punkt benötigt. Anstatt unseren normalen Level zu steigern, gibt es jeweils für stets gleichbleibende Menge an Erfahrungspunkten einen Aufstieg, der uns neue Punkte beschert. Und wir erhalten nicht nur einen, sondern gleich zwei Punkte zum Verteilen. Punkte sind extrem flott verdient, was dafür sorgt, dass man sich fast durchgehend auf neue Upgrades freuen kann, neben klassischen Verbesserungen wie mehr Nahkampfstärke und Lebenskraft auch auf besondere Goodies wie einen besonders mächtigen Stealth-Angriff oder die extrem praktische Power, beim gut getimten Ausweichen kurzzeitig die Zeit zu verlangsamen. Mit jedem Punkt, den wir investieren, steigt zudem unser sogenannter Kampflevel um den Wert eins an. Der Skill-Tree ist riesig und viele Bereiche muss man erst aufdecken. Was zuerst wie eine seltsame Designentscheidung erscheint, ergibt aber absolut Sinn, denn so gibt es immer wieder was Neues und Überraschendes zu entdecken, je nachdem, in welche Richtung man die weitverzweigten Verästelungen verfolgt. So kann eine neue Fähigkeit auch im späten Spielverlauf noch hinzukommen und unser Vorgehen teils drastisch verändern. Es zeigt sich: Spieler sind auch ohne doofe Lootboxen in der Lage, Endorphine auszuschütten! Das nervige XP-Grinding durch Nebenaufgaben in Odyssey, das notwendig war, um in der Hauptstory voranzukommen, ist größtenteils Geschichte. Durch das neue System plus die Tatsache, dass Feinde nun nicht mehr mitleveln, sondern je nach Gebiet und/oder Aufgabe eine festgelegte Stufe haben, kommt man erstens viel schneller voran, zweitens hat man mit ein bisschen Geschick auch gegen stärkere Feinde eine Chance, und drittens reicht es, neben der Hauptkampagne nur eine Handvoll Sidequests zu erledigen, um bei der Story Fortschritte zu erzielen. Die den Buttons zuweisbaren Kampftalente, die man in Origins und Odyssey ebenfalls im Skill-Tree freischaltete, wurden ausgelagert, sie finden sich nun in Form von Büchern als sammelbare Objekte in der Spielwelt. Auch hier fühlt sich das Unwissen, was einen an neuen Goodies erwartet, gut an


Die Aufgaben, die man in der Welt findet, sind schön abwechslungsreich gestaltet und sie wiederholen sich vergleichsweise selten.


Ab und an darf Gegenwarts-Heldin Layla in speziellen Missionen direkt in der Spielwelt ran, dann gilt es, Lichtobjekte zu erklimmen und Rätsel zu lösen.

und es hilft neben den anderen, toll gestalteten Aufgaben und dem konstanten Progressionsgefühl mit, das Erkunden in Valhalla so gelungen zu machen wie in noch keinem anderen Assassin's Creed zuvor.

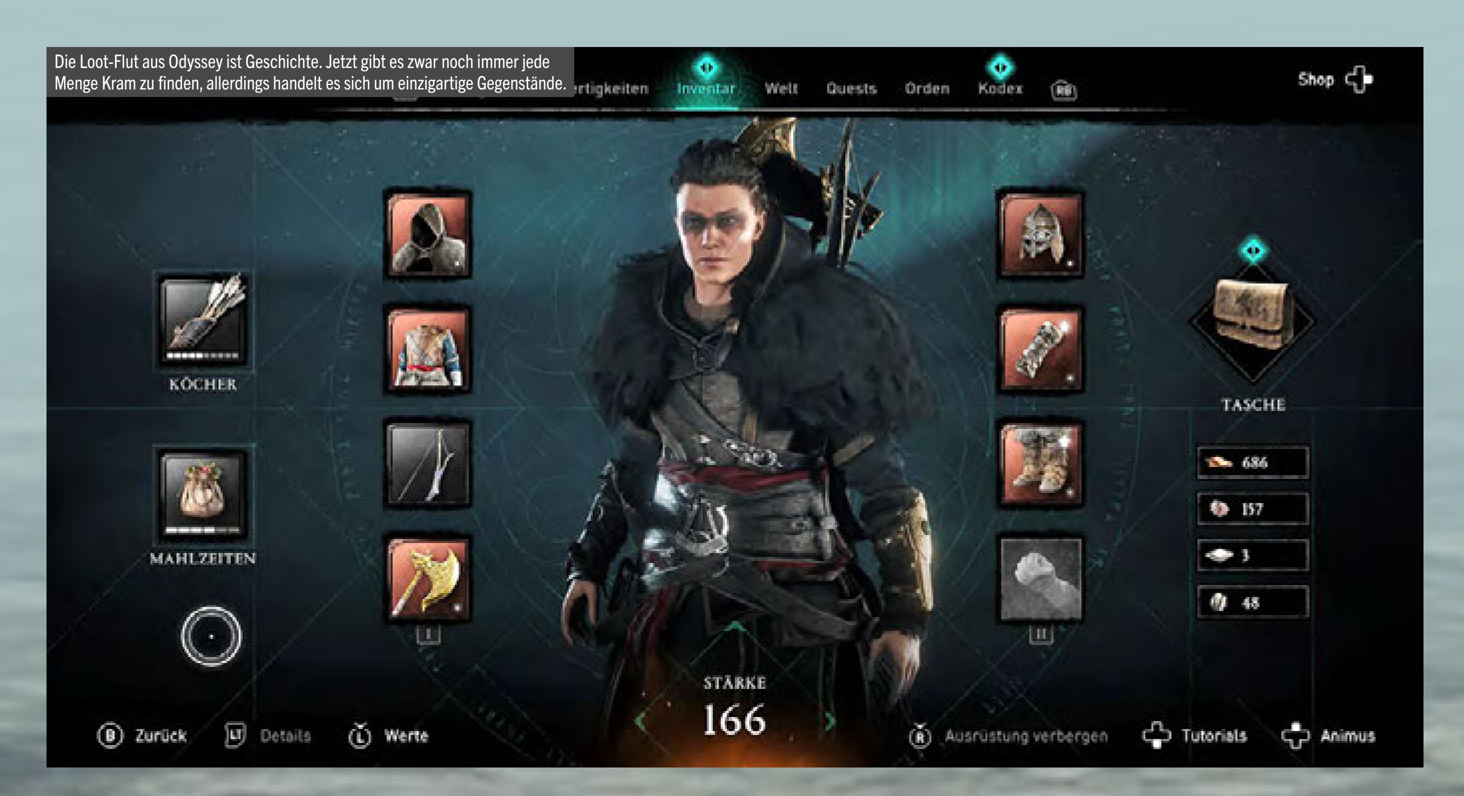
**Sind alle Nordengländer weg?**

Die Kampftalente sind natürlich nur ein Aspekt der Auseinandersetzungen. Im Kern fühlen sich diese sehr ähnlich wie jene in den beiden Vorgängern an, sie wurden aber im Detail verändert und verbessert. Mit den rechten Schultertasten greifen wir mit leichten und schweren Angriffen mit unserer Hauptwaffe an. Neu: Zusätzlich können wir nun eine Zweitwaffe ausrüsten, dabei kann es sich um zum Beispiel um Axt, Speer, Hammer, aber auch um einen Schild handeln. Je nach Kombination ergeben sich unterschiedliche Angriffsvarianten, inklusive brutaler Animationen, wenn wir einen Feind erledigen. Weiterhin können wir blocken, ausweichen, die erwähnten ausgerüsteten Spezialmanöver verwenden und Pfeil und Bogen einsetzen. All das klappt fein und fühlt sich direkt an, erhält durch die neu hinzugekommene Ausdauerleiste aber neuen Anspruch. Schwere Angriffe und Ausweichen leeren sie, blocken wir im richtigen Moment oder attackieren mit leichten Angriffen, füllt sie sich schneller. Das ist zwar weit weg von dem Anspruch, den etwa ein Dark Souls mit seinem Ballett aus Angreifen und Abwarten an uns stellt, trotzdem verleiht diese leichte strategische Komponente den Gefechten zusätzlichen Reiz. Besonders spannend wird es bei den Beutezügen, teilweise inklusive Rammbock und allem Pipapo. Entweder bei Siedlungen in der offenen Welt, oder im Rahmen von Story-Schlachten, geht es hier gemeinsam mit unseren Mannen und Frauen zur Sache. Diese Momente sollen die Massengefechte aus Odyssey ersetzen, und das machen sie gut. Nicht nur bereitet das schrittweise Erobern der Festungen mehr Freude als die eher stumpfen Kämpfe im Griechenland-Trip, sie wurden auch deutlich besser in das Gesamtkonzept des Spiels integriert. Als Wikinger brandschatzt man nun mal, während die unmotivierten Auseinandersetzungen zwischen Athenern und Spartanern in Odyssey fast schon wie ein seltsamer Fremdkörper wirkten. Eines sollte man sich aber weder in normalen Kämpfen noch bei den Raubzügen erwarten: Eine große Herausforderung, zumindest auf



Immer wieder muss man nach Schlüsseln für versperrte Türen und Kisten suchen. Das nervt leider irgendwann.


Unser Dorf bauen wir auf, indem wir Ressourcen sammeln und Gebäude errichten. Individualisieren können wir aber nur mittels kosmetischer Gegenstände.



Die Loot-Flut aus Odyssey ist Geschichte. Jetzt gibt es zwar noch immer jede Menge Kram zu finden, allerdings handelt es sich um einzigartige Gegenstände.



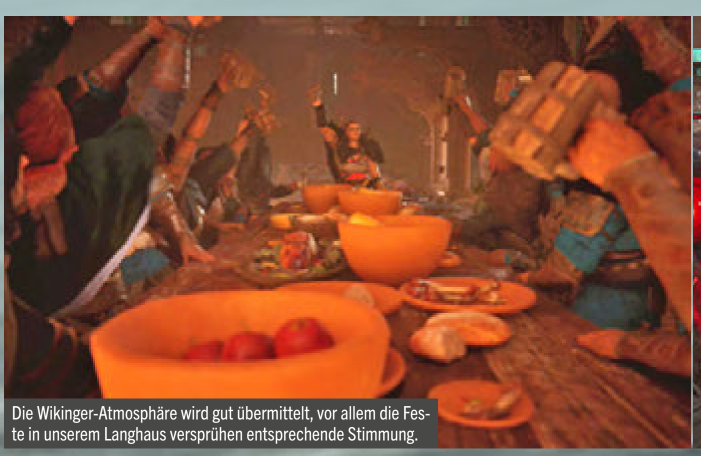
Die Kämpfe machen Laune. Dank des neuen Ausdauer-Systems benötigt man zudem etwas mehr strategisches Geschick als bisher.


Der extrem verzweigte, riesige Skilltree sorgt dafür, dass man praktisch die ganze Zeit neue Talente freischaltet. Das motiviert ungemein!

dem normalen Schwierigkeitsgrad. Sucht man sich seine Missionen grob nach dem eigenen Kampflevel aus, so gibt es nur selten Momente, in denen man Gefahr läuft, den Game-Over-Screen zu Gesicht zu bekommen, und das, obwohl sich Eivor nicht wie die Helden in den Vorgängern automatisch heilt, sondern auf aufgesammelte Nahrung zurückgreifen muss. Wer gefordert werden will, wagt sich also besser bewusst an deutlich stärkere Feinde oder wählt den höchsten der drei Schwierigkeitsgrade.

**So war das mit „Schleichen" gemeint!**

Bleibt zu guter Letzt noch der Stealth. Viele Aufgaben können wahlweise auch schleichend erledigt werden – das darf man sich von einer dereinst darauf ausgelegten Reihe ja auch erwarten. Allerdings, mehr noch als in Origins und Odyssey ist klar, dass Kämpfen der eigentlich angedachte Weg ist, nicht umsonst kann man in allen größeren Feindesgebieten seine Mannen zur Hilfe rufen. Trotzdem hat man viele Möglichkeiten, wenn man im Schatten bleiben will, und noch viele weitere, wenn man sie im Skill-Tree freigeschaltet hat. Wir verbergen uns im hohen Gras, wandern über Häuserdächer und greifen aus Heuhaufen heraus an, pfeifen, um nichtsahnende Opfer anzulocken und sorgen mit unserer versteckten Klinge für Verderben. Unser treuer Rabe hilft, die Umgebung auszuspähen, der Bogen ist beim Schleichen mindestens ebenso relevant wie beim offensiven Vorgehen, und allerlei Umgebungsobjekte helfen uns, Feinde schnell auszuschalten. Das klappt gut und auch wenn der direkte Kampf fast immer die effizientere Methode ist, um eine Aufgabe zu erledigen, ist die Befriedigung groß, wenn man ein riesiges Areal von allen Gegnern befreit hat, ohne bemerkt zu werden. Nach langer Zeit wieder mit dabei: Social Stealth, also die Möglichkeit, in Gebieten, in denen sowohl Feinde als auch NPCs zugegen sind, in der Menge unterzutauchen. Dann setzen wir uns auf Bänke, wandern zwischen Mönchen umher, tun so, als würden wir an einem Stand arbeiten oder heuern Bettler an, um für uns für eine Ablenkung zu sorgen. Auch das funktioniert, anders als andere zurückgekehrte Elemente aus der Assassinen-Vergangenheit wirkt die Einbindung aber etwas gezwungen. Früher musste man aufpassen, da es ein Wanted-Level gab, der Feinde jederzeit aktiv nach uns suchen ließ. Jetzt hauen wir halt alles kaputt, wenn wir doch mal gesehen werden und ziehen weiter. Die sehr offene Struktur der neuen Serienteile und die sehr konzentrierte Funktionsweise der unterschiedlichen Social-Stealth-Möglichkeiten passen einfach nicht besonders gut zusammen.


Die Wikinger-Atmosphäre wird gut übermittelt, vor allem die Feste in unserem Langhaus versprühen entsprechende Stimmung.


Nach und nach schaltet man coole neue Fähigkeiten frei. Mit diesem Skill etwa lassen sich auch starke Feinde auf einen Schlag erledigen.



Von dieser Übersichtskarte aus wählen wir aus, welchen Bereich wir als nächstes erforschen wollen. Um die schweren Gebiete zu schaffen, muss man seinen Kampflevel erhöhen.

**Es ruckt, es zuckt, es spinnt herum**

Nach viel Lob und vergleichsweise wenig Kritik nun zu dem Punkt, der Valhalla zwar beileibe nicht den Rücken bricht, aber definitiv der konstanteste Nervfaktor ist: So gut die Entwickler auch das Gameplay und die Story gestaltet haben, so schön und stimmig die Welt ist, technisch ist Valhalla eine ziemliche Baustelle. Nicht nur die KI-Routinen von NPCs fallen gerne mal aus, auch Feinde wissen häufig nicht, wo oben und unten ist; es gibt kaum eine Zwischensequenz und kaum einen Kampf ohne seltsam herumspinnende Animationen; Objekte stehen in der Luft oder clippen durch Gegenstände, Elemente werden falsch angezeigt, hinzu kommen teils grobe Vertipper in den deutschen Texten und andere Makel. Nicht ausgelöste Missionen oder Spielabbrüche plagten uns zum Glück nicht, aber es ist fast schon faszinierend, wie unsauber Valhalla an allen Ecken und Enden ist. Hier mehr als irgendwo sonst merkt man dem Spiel an, dass es zu einem bestimmten Moment erscheinen musste und dafür halt Kompromisse in Kauf und Abkürzungen bei er Entwicklung genommen wurden - frei nach dem Motto „Hauptsache, es läuft“. Valhalla ist weit davon entfernt, in dieser Hinsicht das schwarze Schaf unter den Assassin‘s-Creed-Spielen zu sein, diese Ehre kommt Teil 3 und Unity zu. Die ständigen Problemchen sind aber gehörige Immersions-Bremser und es bleibt zu hoffen, dass hier mit Patches für Abhilfe gesorgt wird.

**Starke Assassinen-Ansage**

Das soll aber niemanden abhalten, der ins Auge gefasst hat, sich Assassin’s Creed Valhalla zu holen. Es ist nicht nur das beste Spiel der Reihe seit langer Zeit, sondern auch für sich genommen ein wirklich verdammt gutes Open-World-Abenteuer. Aus dem Kampf zwischen Assassinen und Templern mag schon eine ganze Zeit lang die Luft raus sein, dass die Reihe an sich aber noch über einen langen Atem verfügt, zeigt der neue Teil auf beeindruckende Art und Weise. ❑



Bugs, Glitches und KI-Aussetzer, oder wie in diesem Falle ein eigentlich Schwerverletzter, dem wir fröhlich die Füße massieren - technisch ist Valhalla alles andere als sauber.

## MEINE MEINUNG

*Lukas Schmid*



„Für mich das vielleicht beste Assassin’s Creed seit Brotherhood“

Ich spreche an dieser Stelle eine Wahrheit aus, die belanglos klingt, aber vielleicht trotzdem unterstrichen werden muss: Assassin’s Creed: Valhalla ist ein Assassin’s-Creed-Spiel. Was ich damit meine ist, dass niemand, der der Serie ablehnend gegenübersteht, auf einmal eine geistige 180-Gradwende machen und hier seine Open-World-Erfüllung finden wird. Allerdings, was Assassin’s Creed auch ist: verdammt gut! Die wilde Mischung von Elementen aus so gut wie allen Teilen der Reihe sollte nicht funktionieren, sie tut es aber. Klar, manche Elemente wie der Social Stealth sind bezüglich ihrer Relevanz vernachlässigbar, aber kein Spielelement stört und die einzelnen Aspekte greifen wirklich ungemein gut ineinander. Das Ergebnis ist eines der abwechslungsreichsten Open-World-Abenteuer, die ich seit langer Zeit gespielt habe. Missionsarten wiederholen sich, aber nicht einmal ansatzweise in dem Ausmaß, wie man es von anderen Genrevertretern kennt, auch und vor allem von Ubisoft selbst, und fast alle Neben- und Sammelaufgaben sind gut gestaltet und bringen sinnvolle Belohnungen mit sich. Wirklich überrascht war ich zudem, dass mir die Geschichte nicht egal war, erzählerisch ist Assassin’s Creed normalerweise ja nicht gerade eine Wucht. Der zentrale Konflikt wird langsam und klug aufgebaut, getragen von interessanten zentralen Figuren. Zurückgehalten wird Valhalla somit vor allem von technischen Unzulänglichkeiten, schlimmer als andere Ubisoft-Titel ist der Wikinger-Trip in dieser Hinsicht aber auch nicht. Kurzum: Ich mag’s!

## PRO UND CONTRA

- ➕ Toll gestaltete Spielwelt
- ➕ Sehr großer Abwechslungsreichtum
- ➕ Sinnvolle Verbesserungen allenthalben
- ➕ Gigantischer Umfang
- ➕ Überraschend gut umgesetzte Handlung
- ➕ Gelungene Mischung aus Altem und Neuem
- ➕ Erforschen wird belohnt
- ➕ Motivierende Upgrade-Systeme
- ➕ Brutales, direktes Kampfsystem
- ➕ Spaßige Raubzüge
- ➕ Stealth großteils optional, aber gut gemacht
- ➖ Ständige Animationsfehler
- ➖ Bugs und Glitches
- ➖ Viel zu häufige, langsame NPC-folge-Passagen
- ➖ Zu oft Schlüssel- und Weg-such-Aufgaben
- ➖ Auf „Normal“ recht einfach

**WERTUNG 9**

**Genre:** Action-Adventure
**Entwickler:** Ubisoft Quebec
**Hersteller:** Ubisoft
**Termin:** 03. Dezember 2020
**Preis:** ca. 60 Euro
**USK:** ab 12 Jahren

# Immortals: Fenyx Rising

Mit Immortals: Fenyx Rising schickt Ubisoft ein Spiel des noch jungen Subgenres „Wildlike" ins Rennen. Kann sich das Abenteuergame mit griechischer Mythologie am Switch-Meisterwerk Breath of the Wild messen lassen?

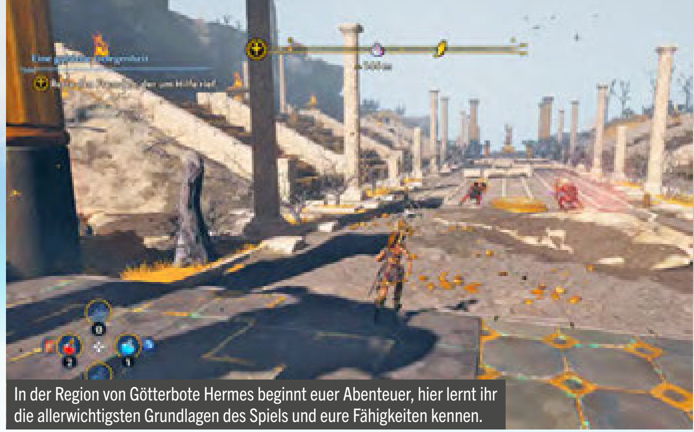
**Von:** Johannes Gehrling

Wer hätte vor ein paar Jahren gedacht, als zusammen mit der Nintendo Switch im März 2017 The Legend of Zelda: Breath of the Wild erschien, dass ebenjenes Spiel ein ganzes Subgenre von Nachahmern nach sich ziehen würde? Sogenannte „Wildlikes" imitieren die Formel, die das Zelda-Abenteuer so großartig macht, und dem das Game seinen außerordentlich guten Ruf zu verdanken hat. Auch Ubisoft will sich diesem Trend nicht entziehen, sondern lieber selbst mitmachen. Ergebnis dessen ist Immortals: Fenyx Rising, bis vor ein paar Monaten noch als „Gods & Monsters" bekannt. Das Action-Adventure bemüht sich um Eigenständigkeit;



Im Charaktereditor könnt ihr Fenyx nach Belieben optisch anpassen und das Geschlecht auswählen. Das Aussehen könnt ihr jederzeit wieder ändern.


Die Geschichte des Spiels wird großteils aus dem Off erzählt und häufig kommentiert von den Göttern Zeus und Prometheus, inklusive zahlreicher Scherze.



In der Region von Götterbote Hermes beginnt euer Abenteuer, hier lernt ihr die allerwichtigsten Grundlagen des Spiels und eure Fähigkeiten kennen.

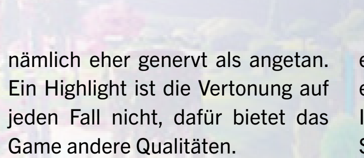


Fenyx verfügt über allerlei göttliche Kräfte und kann beispielsweise schwere, riesige Gegenstände hochheben und auf Gegner werfen – mit großem Schaden!

wer Breath of the Wild gespielt hat, erkennt aber dennoch sehr viele Gameplay-Elemente wieder. Das muss aber gar nichts Schlechtes sein und ist es auch nicht, denn: Fenyx Rising macht jede Menge Spaß.

**Von Göttern und Monstern**

Der durch und durch böse Typhon hat die Goldinsel und damit auch die dort lebenden Götter unterworfen, hat sie gar in Bäume (Athena), Hühner (Ares) und andere unwürdige Tiere oder Dinge verwandelt und ihnen ihre Macht (Essenz) geraubt. Auftritt: Fenyx. Als titelgebende Heldin oder titelgebender Held, ihr habt die Wahl und könnt Geschlecht und Aussehen auch während dem Spiel jederzeit ändern, müsst ihr nun die Götter befreien und ihnen ihre Macht und somit wahre Form zurückbringen. Dafür bedanken sie sich mit ihrem Segen bei euch, im Grunde einfach besondere Fähigkeiten, die nützlich im Kampf sind. Am Ende tretet ihr dann gestärkt an, den bösartigen Typhon niederzuringen, dadurch die Goldinsel zu befreien und selbst zu der Heldin oder dem Helden zu werden, die oder der ihr schon immer sein solltet. Bestimmung also, unabdingbares Schicksal. Erzählt wird die komplett deutsch synchronisierte Story in erster Linie aus dem Off von Zeus und Prometheus, die sich für einen plumpen Scherz oder neckischen Seitenhieb nie zu schade sind. Manchmal zünden diese Jokes tatsächlich, oftmals ist der Humor aber auch recht infantil. Sicherlich Geschmackssache, ganz anders aber auf jeden Fall als beim sehr ernsten Breath of the Wild. Im Gegensatz zur englischen Fassung verzichtet die deutsche Sprachausgabe zum Glück auf den griechischen Akzent. In der Preview-Fassung (noch ohne deutsche Synchronisation) waren wir davon



Absolviert ihr erfolgreich ein Gewölbe Typhons, also einen Rätselschrein, erhaltet ihr einen Blitz von Zeus. Damit könnt ihr eure Ausdauerleiste erweitern.

nämlich eher genervt als angetan. Ein Highlight ist die Vertonung auf jeden Fall nicht, dafür bietet das Game andere Qualitäten.

**Die Goldinsel**

Besonders schön gestaltet und damit geradezu zum Erkunden einladend ist nämlich die Spielwelt, also die Goldinsel. Die besteht aus sieben Teilen, die sich deutlich voneinander unterscheiden, jede ist einer anderen Gottheit gewidmet. Ihr beginnt in der Region namens Schmetterfelsen von Hermes. Ein düsteres, finsteres, zerstörtes Gebiet, wo ihr an die Story herangeführt werdet und die allerwichtigsten spielerischen Grundlagen erlernt. Danach begebt ihr euch in Aphrodites Tal des ewigen Frühlings und bekommt direkt das



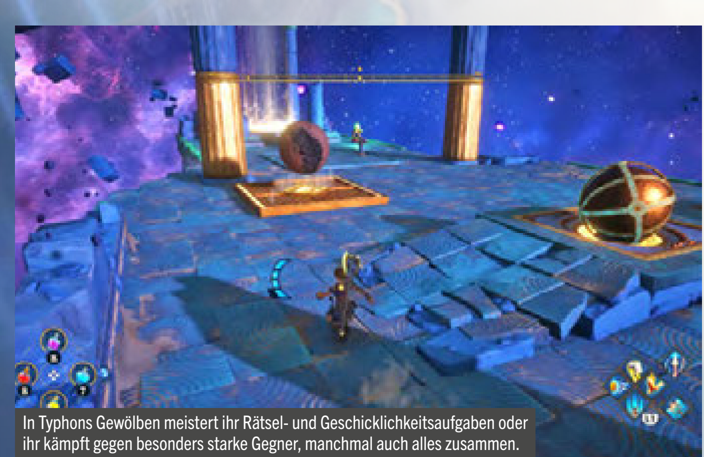
Die Rätselschreine erinnern stark an die Schreine aus The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Die Rätselschreine sind in drei Schwierigkeitsstufen eingeordnet. Stufe 1 ist noch ziemlich leicht, Stufe 3 dafür mitunter wirklich knifflig und anspruchsvoll.

krasse Kontrastprogramm. Hier erkundet ihr ein fruchtbares Tal mit vielen Gewässern, blühender Natur, Blumen, Wäldern, hübscher Architektur und der Halle der Götter, wo ihr Upgrades an Waffen, Fähigkeiten und Co. vornehmt. Dort endet dann auch der ausführliche Prolog, der gleichzeitig als Tutorial dient, und fortan steht euch die gesamte Spielwelt offen, die Story könnt ihr nun in beliebiger Abfolge durchspielen. Dabei erkundet ihr auch Ares' Gebiet (Die Höhle des Krieges), im Grunde ein einziger großer Kriegsschauplatz mit riesigen Gebäuden und Skeletten längst verstorbener Monster. In Athenas Areal (Hain des Kleos) gilt wiederum Kontrastprogramm: Ein fruchtbarer Hain mit jeder Menge Gold und Reichtum, Tempeln, Gewässern – wir fühlen uns hier am ehesten an Assassin's Creed: Odyssey erinnert, woraus Immortals: Fenyx Rising im Grunde entstanden ist. In Hephaistos Schmiedelande ist die Welt geprägt von Mineralien und Ressourcen, Minen, Steppen und mechanischen Gegnern. Zeus' Königsgipfel ist in der Ferne stets sichtbar: Ein großer Berg voll Schnee und Eis, das Erklimmen des Gipfels ist eine anspruchsvolle Aufgabe gegen Spielende. Zentral mittig in der Spielwelt befindet sich schließlich die Region des Oberbösewichts Typhon, ein lodernder Flammenberg beziehungsweise Vulkan, der besonders düster und gefährlich erscheint, drumherum verbrannte Landschaften. Passend also zum finalen Bosskampf des Spiels, der hier stattfindet.

**Klettern und gleiten**

So schön und grundsätzlich aufregend die Spielwelt ist, so sind uns hier doch ein paar deutliche Unterschiede zu Breath of the Wild aufgefallen. Die Beschäftigungsmöglichkeiten abseits von Story und ein paar Nebenquests sind nämlich auf Dauer nicht allzu motivierend. Zwar gibt es viele Gefechte zu meistern und Schätze zu heben, das läuft aber alles immer ziemlich ähnlich ab. Woran es deutlich mangelt, sind NPCs mit interessanten Geschichten, für die man gerne den Pfad der Hauptgeschichte für einige Zeit verlässt wie im Zelda-Spiel. Generell existieren in Fenyx Rising abseits der Götter und Gegner quasi keinerlei nichtspielbare Figuren. Schön wiederum ist die Möglichkeit wie auch bei Zelda, nach dem Prolog die Spielwelt jederzeit in beliebiger Reihenfolge zu erkunden. Auch Immortals setzt hierbei auf ein System aus Ausdauer der Spielfigur, die erweitert werden kann, sowie klettern und fliegen. Allerdings ist das Erklimmen von Bergen, Tempeln und Co. im Ubisoft-Wildlike wesentlich simpler als bei Zelda. Die Prämisse ist dieselbe: Alles, was ihr seht, könnt ihr auch erreichen. Bei Breath of the Wild kann dieses Unterfangen aber extrem schwierig bis geradezu unmöglich werden, wenn ihr noch zu schwach ausgerüstet seid und wenig Ausdauer habt. Bei Fenyx Rising hingegen ist das in nahezu allen Fällen auch wirklich gleich möglich – im Grunde bereits ab dem Punkt, wo ihr den Prolog beendet.

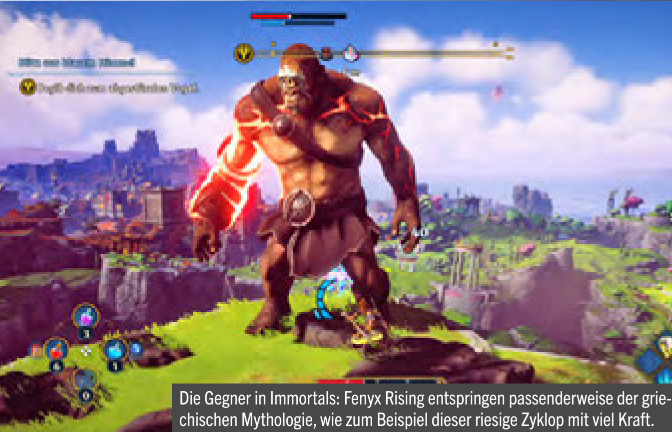


In Typhons Gewölben meistert ihr Rätsel- und Geschicklichkeitsaufgaben oder ihr kämpft gegen besonders starke Gegner, manchmal auch alles zusammen.



Durch die Spielwelt, also über die Goldinsel, bewegt ihr euch dank Schwingen im Flug, mit dem Pferd flott zu Boden oder ihr klettert steile Wände empor.


Habt ihr einmal ein wildes Pferd gezähmt, könnt ihr das Tier mit einem einzigen Button-Druck jederzeit herbeirufen. Ihr steigt auch automatisch in den Sattel.


Die Gegner in Immortals: Fenyx Rising entspringen passenderweise der griechischen Mythologie, wie zum Beispiel dieser riesige Zyklop mit viel Kraft.

**Dynamische Kämpfe**

Bis zu diesem Punkt haben wir Fenyx Rising nun schon mehrfach mit Breath of the Wild verglichen, vor allem, um Schwachpunkte des Ubisoft-Spiels aufzuzeigen. Nun soll erneut ein Vergleich erfolgen, doch in die andere Richtung. Beim Kämpfen nämlich kann Immortals richtig glänzen! Das soll nicht heißen, dass das Kampfsystem bei Zelda schlecht wäre, im Gegenteil. Die Gefechte im Ubisoft-Spiel sind aber noch ein Stück weiter spaßiger und dynamischer. Das liegt vor allem daran, dass Fenyx dank mystischer Schwingen auf dem Rücken in der Lage ist, den Kampf nicht nur am Boden auszufechten, sondern auch in die Höhe zu verlagern. Zudem ist die das Zusammenspiel von Angriff mit einer Vielzahl verschiedener Waffen und Fähigkeiten, Verteidigung und Ausweichen besonders dynamisch. Wir haben uns mehrfach dabei ertappt, dass wir ein Storyziel zeitweise komplett aus den Augen verloren haben und stattdessen jeden Kampf antraten, der uns über den Weg stolperte, ganz einfach deswegen, weil sich die Gefechte so wunderbar befriedigend anfühlen. Gleichwohl sei an dieser Stelle gesagt: Fenyx Rising bietet mehrere Schwierigkeitsstufen zur Auswahl, die auch während des Spiels jederzeit geändert werden könne. Auf den mittleren bis hohen Stufen sind die Kämpfe ziemlich anspruchsvoll und der Game-Over-Screen gehört hierbei ganz klar zum Gameplay. Bevorzugt ihr einen flüssigeren Spielverlauf und seid nicht gerade erpicht auf besonders große Herausforderungen, sei ein niedrigerer Schwierigkeitsgrad empfohlen. Dann nämlich ist Immortals: Fenyx Rising insgesamt leicht, der Anspruch steckt zum Großteil in den Kämpfen, weniger in den Rätseln. Und um auch diese Frage nicht unbeantwortet zu lassen: Nein, die Waffen nutzen sich nicht wie in Zelda ab!

**Jede Menge Gegner**

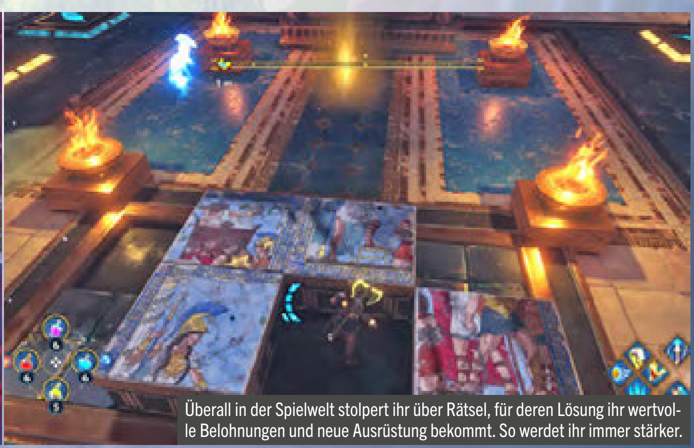
Ein weiter Grund für den Spaß an den Kämpfen sind die vielen unterschiedlichen Gegnertypen: Zyklopen, Greifvögel, Soldaten, Geisterlegionen und Co. trefft ihr im Laufe des Spiels an, sie alle entspringen der griechischen Mythologie und agieren unterschiedlich. Das sorgt dafür, dass die Gefechte abwechslungsreich bleiben, denn nicht nur müsst ihr die verschiedenen Widersacher effizient zu bekämpfen lernen; da ihr fast immer gegen eine Truppe von Gegnern gleichzeitig kämpft, müsst ihr zudem auch eure Kampftaktik an die immer andere Konstellation aus Gegnern anpassen. Motivierend sind des Weiteren die Belohnungen in Form verschiedener Sammelgegenstände, mit deren Hilfe ihr euch und eure Waffen und Fähigkeiten in der Halle der Götter verbessern und erweitern könnt.


Kämpfe finden dank Fenyx' Schwingen nicht nur am Boden, sondern auch in der Luft statt, wodurch sich die Gefechte besonders dynamisch anfühlen.

**Alles besser machen**

Zentrales Motivationselement neben der Story und der Befreiung der Goldinsel ist in Immortals: Fenyx Rising nämlich das Upgradesystem mit verschiedenen Ausprägungen. So verfügt ihr beispielsweise nach und nach über immer mehr Items wie Schwerter, Äxte, Bögen, Schwingen, Helme, Rüstungen, Pferde, Tränke und den Sidekick Phosphor – ein Greifvogel, der euch begleitet und im Kampf zur Seite steht. Nach und nach sammelt ihr verbesserte Schwerter, Schwingen und Co. ein, die ihr jederzeit beliebig ausrüsten könnte und die auch das Aussehen eurer Spielfigur verändern. Zusätzlich könnt ihr einen ganzen Waffentyp auf einmal verbessern, indem ihr gesammelte und im Kampf gewonnene Edelsteine verschiedener Typen dafür einsetzt. Auch sechs göttliche Kräfte schaltet ihr schrittweise frei: Athenas Schub, Stärke des Herakles, Zorn des Ares, Phosphorangriff, Apollons Pfeile und Hammer des Hephaistos. Diese mächtigen Attacken verbessert ihr in der Halle der Götter mit Charonsmünzen, die ihr für in der Spielwelt gelöste Rätsel


Bei den Kämpfen habt ihr es meistens mit einer ganzen Horde von Gegnern gleichzeitig zu tun. Dank mächtiger Waffen und Fähigkeiten gebt ihr denen aber Saures.


Überall in der Spielwelt stolpert ihr über Rätsel, für deren Lösung ihr wertvolle Belohnungen und neue Ausrüstung bekommt. So werdet ihr immer stärker.




Die Rätsel und Puzzles sind zwar oft die gleichen, an die zur Lösung benötigten Gegenstände kommt ihr aber immer anders.



Euer Sidekick Phosphor begleitet euch im ganzen Spiel auf Schritt und Tritt und hilft euch auch im Kampf. Ihr könnt ihn mit verschiedenen Fähigkeiten ausrüsten.

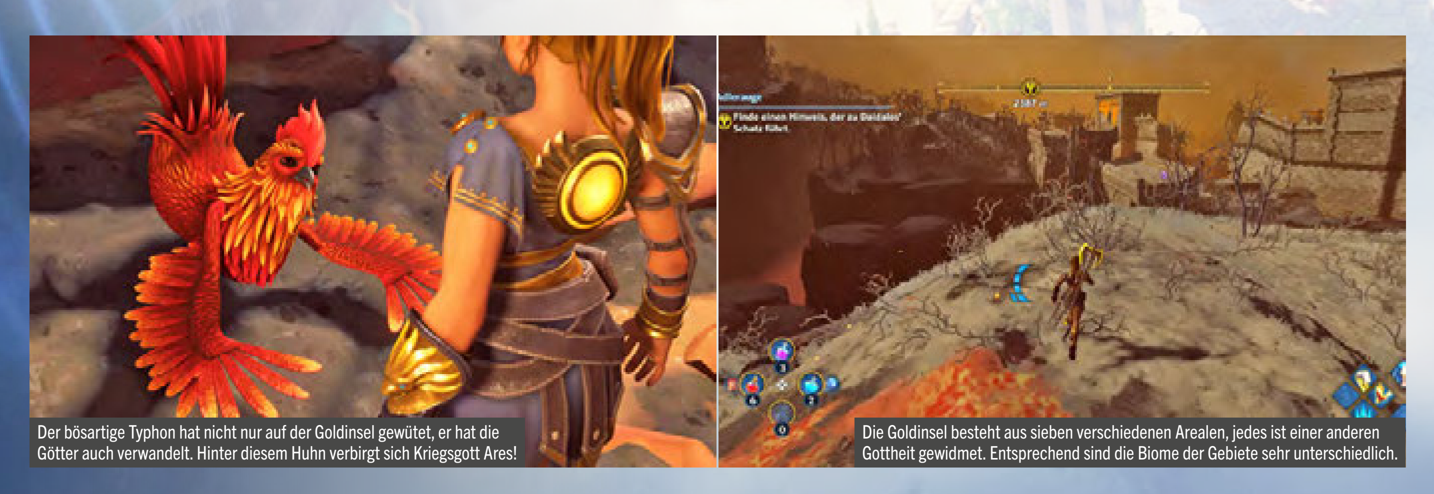
erhaltet. Aus Verbrauchsgegenständen wie Granatäpfeln, Pilzen etc. braut ihr wiederum Tränke, die Energie oder Ausdauer wiederherstellen oder Angriff beziehungsweise Verteidigung für eine begrenzte Zeit erhöhen. Überall in der Spielwelt findet ihr außerdem Ambrosia, meist an schwer zu erreichenden Orten oder beschützt von einigen Gegnern. Damit erweitert ihr eure Lebensenergie. Die Ausdauer wiederum verbessert ihr mit Hilfe der Blitze des Zeus, die ihr in den rund 60 Rätselschreinen des Spiels namens Typhons Gewölbe ergattert.

**Schreine, ähm, Gewölbe**

Und damit sind wir erneut an einem Punkt, an dem der Vergleich mit Breath of the Wild unausweichlich ist. Die Rätselschreine in beiden Spielen gleichen sich nämlich in einem sehr hohen Maße. Wie auch bei Zelda müsst ihr in Fenyx Rising in den Schreinen verschiedener Schwierigkeitsstufen eure Fähigkeiten kombinieren, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Als Belohnung erhaltet ihr die Blitze des Zeus. Wie auch bei Zelda sind die Schreine von der restlichen Spielwelt getrennt, dazwischen ein Ladebildschirm platziert, und räumlich abgeschlossen. Sogar Truhen mit extra Belohnungen findet ihr in Typhons Gewölben, für die ihr weitere Aufgaben absolvieren müsst, die aber nicht notwendig sind, um den Schrein an sich zu meistern. Exakt genauso also wie beim Zelda-Spiel! Bei aller Ähnlichkeit sei aber gesagt: Es hat schon einen guten Grund, warum Ubisoft sich so stark von Nintendo hat inspirieren lassen. Typhons Gewölbe sind nämlich eine spannende Herausforderung. Auch, wenn sich die Aufgaben oft gleichen, so motiviert doch jedes Mal die Aussicht auf die Blitze des Zeus und damit erweiterte Ausdauer der Spielfigur, womit sich schließlich die Spielwelt kletternd und dank Schwingen durch die Lüfte gleitend deutlich angenehmer und schneller erkunden lässt. Dadurch wiederum erreicht man immer weitere Rätselschreine – im Grunde also ein sich selbst erhaltender Kreislauf der Motivation. Nichtsdestotrotz hätten wir uns mehr Abwechslungsreichtum bei Typhons Gewölben gewünscht.

**Zusätzliche Inhalte**

Absolvieren müsst ihr nicht sämtliche Gewölbe Typhons, um das Spiel abzuschließen. Generell gilt, dass Immortals: Fenyx Rising ziemlich umfangreich ist, es aber zum guten Teil von euch selbst abhängt, wie viel Zeit ihr mit dem Spiel bis zum Schlussbildschirm verbringt. Zusätzlich hat Ubisoft bereits neue Inhalte über das eigentliche Spiel hinaus für die Zukunft vorgestellt. So sollen insgesamt drei kostenpflichtige DLCs erschienen sowie



Der bösartige Typhon hat nicht nur auf der Goldinsel gewütet, er hat die Götter auch verwandelt. Hinter diesem Huhn verbirgt sich Kriegsgott Ares!

Die Goldinsel besteht aus sieben verschiedenen Arealen, jedes ist einer anderen Gottheit gewidmet. Entsprechend sind die Biome der Gebiete sehr unterschiedlich.



In der Halle der Götter könnt ihr eure Fähigkeiten und Waffen verbessern, Energie und Ausdauer erweitern und vieles mehr.

eine Bonus-Quest. Außerdem könnt ihr tägliche und wöchentliche Aufgaben absolvieren, an Community-Wettbewerben teilnehmen, Rätselschreinherausforderungen meistern und im In-Game-Store erscheint regelmäßig neuer Inhalt. Ja, einen solchen betreibt Ubisoft im Spiel, allerdings mit rein kosmetischen Goodies, die nichts am Gameplay ändern. Nervig war zu Spielbeginn die Notwendigkeit, uns mit einem Ubisoft-Connect-Account einzuloggen, um das Spiel überhaupt starten zu können. Das sollte bei einem Singleplayerspiel wirklich nicht notwendig sein.

**Zelda 2.0?**

Bleibt eigentlich nur noch die eingangs gestellte Frage zu beantworten: Kann sich Immortals: Fenyx Rising gegen den Genre-Platzhirsch Breath of the Wild beweisen? Wir finden, zum größten Teil ja. Gerade im Kern des Spiels, nämlich dem Kampfsystem, ist der Ubisoft-Titel eine wahre Freude. Einerseits weil die Kämpfe sehr dynamisch sind, anderseits weil sichtlich viel Mühe in die Erstellung der Gegner geflossen ist. Die Spielwelt wiederum hat zwar ein paar Mängel wie fehlende NPCs, das Erkunden bereitet aber trotzdem viel Freude. Motivierend ist auch das breit gefächerte Upgradesystem, die Rätselschreine wiederum haben ebenfalls ein paar Negativpunkte, sind aber nichtsdestotrotz eine fordernde Aufgabe, der wir uns gerne stellen. Es ist also, wie so oft im Leben, Licht und Schatten zugleich. Jede Medaille hat eben zwei Seiten – doch genug der Phrasendrescherei! Wer seit Breath of the Wild kein – oder gar noch nie ein – „Wildlike“-Game gespielt hat, aber Lust auf etwas sehr Ähnliches hat, der ist mit Immortals: Fenyx Rising bestens beraten, insofern die genannten Kritikpunkte nicht zu sehr stören. Gleiches gilt für Fans von offenen Spielwelten, griechischer Mythologie, Rätseln oder deftigen Kloppereien. Fenyx Rising spricht tatsächlich verschiedene Zielgruppen gleichermaßen an. Wir jedenfalls sind froh, dass Nintendo vor circa dreieinhalb Jahren ein neues Subgenre losgetreten hat. Sonst hätten wir solche spaßige Abenteuer wie Immortals: Fenyx Rising womöglich niemals erlebt. ❑

## MEINE MEINUNG

*Johannes Gehrling*



„Die Ähnlichkeit zu Breath of the Wild ist groß. Aber das ist ein Qualitätsmerkmal.“

Spätestens seit der Umbenennung in Immortals: Fenyx Rising war ich neugierig auf das Spiel. Das hat nichts mit den Namen oder dessen Änderung zu tun, sondern damit, dass ich mich in diesem Zeitraum zum ersten Mal mit dem Ubisoft-Titel auseinandergesetzt habe und mir dabei die starke Ähnlichkeit zu Breath of the Wild auffiel. Was ich zunächst noch etwas argwöhnisch begutachtete, stellte sich beim Test dann aber als große Stärke heraus: Ja, die Spiele sind sich wirklich in vielerlei Hinsicht sehr ähnlich. Aber das ist etwas Gutes! Wie schon 2017 kam nämlich erneut dieses Gefühl in mir auf, das sich nur schwer beschreiben oder gar auf einen einzigen Begriff festmachen lässt, das aber so gut wie jeder kennt, der das Zelda-Game gespielt hat. Es ist eine Mischung aus Freiheit, Entdeckerdrang und Möglichkeiten, was in Summe so viel Spaß bereitet, und Fenyx Rising folgt dieser Formel. Hier und da mit ein paar Macken und Abstrichen, aber im Kern funktioniert das Konzept. Ich jedenfalls habe mich sehr gerne auf der Goldinsel zwischen mythischen Monstern und hochnäsigen Gottheiten verloren.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Dynamisches Kampfsystem
- ➕ Schöne Spielwelt
- ➕ Toll gestaltete Gegner
- ➕ Vielzahl an Fähigkeiten
- ➕ Motivierendes Upgradesystem
- ➖ Es fehlt an NPCs in der Welt
- ➖ Rätselschreine sehr ähnlich
- ➖ Sprachausgabe nervt manchmal

WERTUNG **8**





Der Spielwelt mangelt es zwar an NPCs, dafür sind die Umgebungen sehr hübsch und die Fortbewegung macht Spaß.

# Call of Duty: Black Ops Cold War

**Genre:** Ego-Shooter
**Entwickler:** Treyarch/Raven Software
**Hersteller:** Activision
**Termin:** 13. November 2021
**Preis:** ca. 70 Euro
**USK:** ab 18 Jahren

Endlich keine futuristischen Kämpfe im Exoskelett mehr! Das neue Black Ops darf zu seinen Wurzeln zurückkehren – in die wilden 80er-Jahre.

**Von:** Antonia Dreßler & Sascha Lohmüller

Nachdem Black Ops 4 gänzlich auf einen Singleplayer verzichtete und Modern Warfare mit einer verstörenden Kampagne für Aufregung sorgte, findet Treyarch nun die goldene Mitte: Eine kontroversfreie Handlung, gepaart mit einem Multiplayer, der das Beste aus Black Ops und Modern Warfare vereint. Die Kirsche auf dem Sahnehäubchen ist der Zombiemodus, in dem es untoten Nazis an den Kragen geht. Was soll bei diesem Erfolgsrezept noch schiefgehen? Doch gerade als sich alle einig waren, dass es um Call of Duty keine Krise geben wird, springt die Katze aus dem Sack: ein Playstation-exklusiver Modus. Obwohl sich viele Spieler vor den Kopf gestoßen fühlen, dürfte Cold War dennoch ein Kassenerfolg werden, inhaltlich orientiert sich



Als Leiter unseres Einsatztrupps hat Russel Adler das Sagen. Mit Zigarette & Sonnenbrille bewaffnet, schreckt er vor nichts zurück, wenn es um die Verteidigung Amerikas geht.




Das erste Mal in der Geschichte der Reihe dürfen wir uns einen eigenen Charakter basteln. Abgesehen von Geschlecht & Hautfarbe gibt es aber keine kosmetischen Optionen.

Schaurig schön ragt die Mauer vor uns auf, während wir sowohl die Detailtreue als auch die Inszenierung des Grenzstreifens bewundern.

der Titel nämlich an einem der beliebtesten Ableger der Reihe, dem ersten Black Ops aus dem Jahre 2010.

**So sieht man sich wieder**

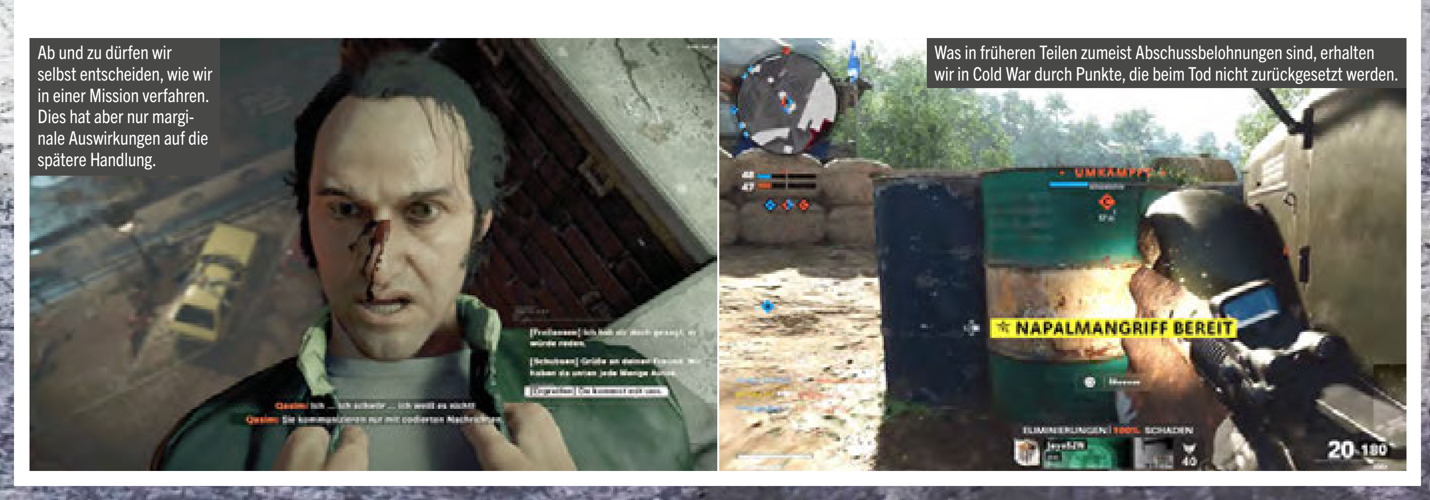
Cold War hat prinzipiell eine eigenständige Handlung, die für Call-of-Duty-Neueinsteiger kaum Fragen offenlässt, eingefleischte Fans der Serie kommen aber richtig auf ihre Kosten. So treffen wir auf die bekannten Charaktere Mason und Woods, die wir nicht nur durch manche Level steuern, sondern nach den Ereignissen aus dem ersten Teil fragen können. Hinweise darauf, was seitdem noch passiert ist, finden wir zudem überall in der Welt, wenn wir die Augen offenhalten.

Natürlich lernen wir in der Kampagne auch neue Gesichter kennen, wie den Leiter unserer Spezialeinheit Russel Adler – ein abgebrühter CIA-Agent, der ohne Zigarette und seine 80er-Jahre-Sonnenbrille nicht das Haus verlässt. Der Protagonist ist Adler aber nicht, sondern ein Geheimagent mit Codenamen Bell, dem wir als Spieler eine eigene Identität geben dürfen. Der brandneue Charaktereditor, den es in Call of Duty so noch nie gab, verzichtet komplett auf die klassischen kosmetischen Optionen – schließlich werden wir Bell nur aus der First-Person-Ansicht betrachten. Dafür können wir jedoch Namen, Hautfarbe, Geschlecht und zwei Persönlichkeitsmerkmale bestimmen. Letztere sind Boni, die wir durch den ganzen Spielverlauf behalten, wie schnelleres Nachladen oder eine stärkere Rüstung.

Wer eine größere Herausforderung sucht, kann auf diese Boni aber auch gänzlich verzichten. Die Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich sonst nämlich wenig voneinander. Spielen wir auf einem hohen Schwierigkeitsgrad, wird weder die KI schlauer, noch treffen wir auf mehr Gegner. Lediglich die Anzahl der Kugeln, die wir einstecken können, vermindert sich und so wechseln wir eigentlich nur zwischen Ducken und Schießen, anstatt uns eine wirkliche Strategie einfallen zu lassen.

**Ganz schön kalt im Krieg**

In den 80er-Jahren ist Berlin eine geteilte Stadt, Spion der absolute Trendberuf und an David Hasselhoffs „Looking for Freedom“ noch nicht zu denken. Die permanente Bedrohung eines dritten Weltkriegs sorgt so richtig für Spannung – zumindest eine ganze Mission lang. Als wir inkognito durch Ost-Berlin laufen, mit geladener Waffe unterm Mantel an der Stasi vorbei, klopft unser Herz hörbar schneller. Gleichzeitig lassen uns viele kleine Details immer wieder innehalten: Fahrpläne in der U-Bahn, Vermissten-Aushänge in heruntergekommenen Ost-Berliner Wohnungsblocks und eine alte deutsche Kneipe namens Schwarzhirsch. In Prä-Mauerfall-Spionage-Stimmung verfallen wir beim Anblick des Grenzstreifens und eigentlich wollen wir mehr davon sehen. Stattdessen ist die Handlung von Black Ops – Cold War eine Reise durch Zeit und Welt. Neben einer europäischen Rundtour und einigen Abstechern in die Sowjetunion erleben wir in mehreren Rückblicken den Vietnamkrieg aus nächster Nähe, was uns schließlich völlig vom aktuellen Weltgeschehen loslöst. Schlecht ist die Kampagne aber deshalb nicht. Die gewohnt effektvolle Inszenierung mit verheerenden Explosionen und gewaltvollen Kreuzverhören macht Cold War zu einem rasanten und kurzweiligen Actionhit.




Ab und zu dürfen wir selbst entscheiden, wie wir in einer Mission verfahren. Dies hat aber nur marginale Auswirkungen auf die spätere Handlung.

Was in früheren Teilen zumeist Abschussbelohnungen sind, erhalten wir in Cold War durch Punkte, die beim Tod nicht zurückgesetzt werden.

Im Modus „Dreckige Bombe“ sammeln wir Uran, um dann Bomben zu zünden, die nicht nur das Gebiet verseuchen, sondern uns auch eine Menge Punkte einbringen.

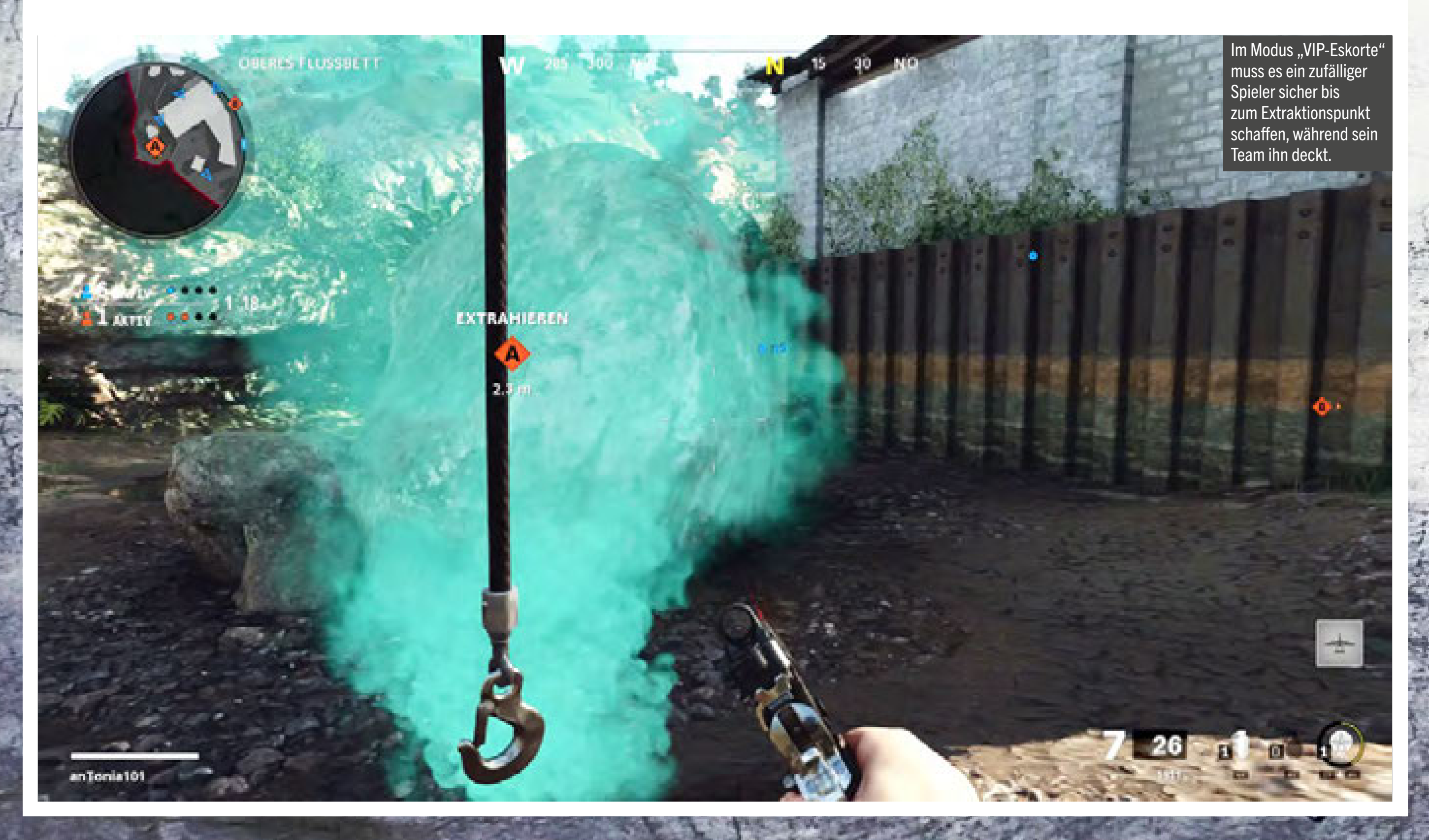
**Tiefer graben**

Mit sechs bis acht Stunden Spielzeit ist dieser aber auch recht kurz bemessen. Zwar gibt es mehrere mögliche Enden und zwei optionale Nebenmissionen, die Handlung bleibt jedoch sehr linear und die meisten Entscheidungen haben kaum Auswirkungen auf den Ausgang des Spiels.

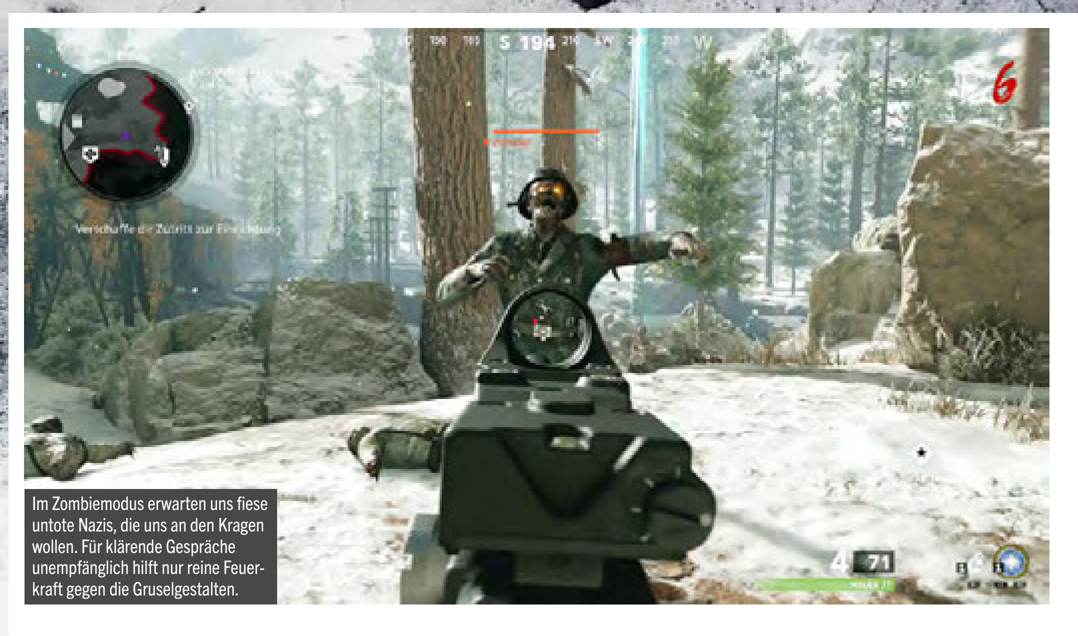
Einen Wiederspielwert bietet die Kampagne trotzdem, denn für den erfolgreichen Abschluss der Nebenmissionen müssen wir zunächst Beweise sammeln und kombinieren. Diese sind entlang der Hauptmissionen verstreut und können allesamt übersehen werden. Außerdem sind manche Missionen extra so konzipiert, dass wir erst bei mehrmaligem Durchspielen die ganze Wahrheit um das Geschehen erfahren. Diese Mechanik erweist sich als erstaunlich erfrischend und belohnt neugierige Spieler, ohne dem Gelegenheitsgamer unnötig viel Hintergrundgeschichte aufzubürden.

**Schießen auf mehr Spieler**

Nach der Kampagne ist ein Call-of-Duty-Titel natürlich noch lange nicht durchgespielt – Multiplayer und Zombiemodus sei Dank! Wem Modern Warfare gefallen hat, der wird auch an Black Ops – Cold War seine Freude haben, denn das Spielgefühl ist im Prinzip dasselbe. Schnelle und intensive Schusswechsel dominieren die meisten Matches und immer wieder werden wir von Campern hinterrücks erschossen. Das geschieht zwar wesentlich seltener als in Modern Warfare, trotzdem laden einige Maps dazu ein, sich in einer Ecke zu verschanzen, auf feindliche Schritte zu lauschen und im richtigen Moment den Abzug zu betätigen. Solche zumeist unbeliebten Karten können zum Glück übersprungen werden, mit dem neues-




Im Modus „VIP-Eskorte“ muss es ein zufälliger Spieler sicher bis zum Extraktionspunkt schaffen, während sein Team ihn deckt.


Im Zombiemodus erwarten uns fiese untote Nazis, die uns an den Kragen wollen. Für klärende Gespräche unempfänglich hilft nur reine Feuerkraft gegen die Gruselgestalten.

ten Teil hält nämlich das Map-Voting wieder Einzug in Call of Duty. Richtig gut gefällt uns das Scorestreak-Modell, bei dem wir Belohnungen wie die Spionagedrohne aufgrund unserer Punkte bekommen und nicht durch unsere Abschussserien. Zudem werden die Punktestände nicht mit dem Ableben unseres Alter Egos zurückgesetzt. Der Vorteil daran ist, dass Campen dadurch schwächer und die Erfüllung von Zielen stärker belohnt wird, was zuvor ja oft sehr „unbalanced" in Call of Duty war.

**Alles neu macht der Multiplayer**

Klassische Modi wie „Frei-für-Alle", „Herrschaft" und „Team-Deathmatch" werden ergänzt durch verschiedene Alternativen, die neue Kampferfahrungen beinhalten. Mit dem bereits bekannten Modus „Verbundene Waffen" versucht sich Call of Duty an großen Maps inklusive Fahrzeugeinbindung. Dieser halbherzige Schritt in Richtung Konkurrent Battlefield steht dem Shooter allerdings nicht wirklich gut. Zu rudimentär ist das neue Pingsystem und damit die Kommunikationsmöglichkeit zwischen den Teammitgliedern außerhalb eines Sprachchats. Gänzlich neu ist der Modus unter dem Namen „Fireteam: Dreckige Bombe", bei dem auf sehr großer Map zehn Teams à vier Personen gegeneinander antreten, indem sie Uran gefüllte Bomben zünden. Dieser strategisch-herausfordernde Spaß ist aber vor allem mit Randoms kaum zu empfehlen und auf einer weitläufigen Karte jedem Scharfschützen gänzlich schutzlos ausgeliefert zu sein, hat ebenfalls wenig mit Spaß zu tun. Wesentlich ausgewogener spielt sich da schon der neue Modus „VIP-Eskorte". Dort muss das Team einen zufällig gewählten Spieler an einen von zwei Extraktionspunkten bringen. Gefragt sind hier clevere Ablenkungsmanöver und schnelles Vorgehen, was eine spannende Abwechslung zu den gewohnten Spielmodi bietet, in denen zumeist einfach der schnellere Colt gewinnt.

**Zombieeeeeees**

Natürlich darf bei einem Call of Duty: Black Ops der Zombiemodus nicht fehlen. Und wenn wir schon bei Zombies sind, warum dann nicht gleich bei Nazi-Zombies? Wie genau die rechtsradikalen Untoten bis in die 80er-Jahre hinein „überlebten", bleibt den Videospielgeschichtsschreibern überlassen. Wichtig für uns ist nur, dass wir den Bunker öffnen, in dem die vermodernden Gestalten bereits darauf warten, uns das Leben schwer zu machen. Runde um Runde eilt eine neue Welle untoter Faschisten auf uns zu, während wir Aufgaben erledigen müssen. Je mehr Zombies wir platt machen, desto bessere Ausrüstung können wir uns leisten, was bitter nötig ist, um der stärker werdenden Truppe Herr zu werden. Alleine sollte man sich übrigens nicht in den Modus begeben, da man stets von mehreren Seiten angegriffen wird. Ist der virtuelle Tod der Gruppe dennoch absehbar, können wir nach Welle zehn und jeder fünften Welle darauf einen Notausstieg wählen.

Schaffen wir es, erfolgreich zu extrahieren, erhalten wir sogar einen Bonus, müssen uns dafür allerdings durch Extra-Horden aus untoten Widerlingen schießen. Immerhin lassen manche Zombies Power-Ups oder Ausrüstung fallen, was ein wenig für Ausgleich sorgt. Anders als im Multiplayer besteht unser Equipment aber nicht etwa aus langweiligen Granaten von der Stange, sondern Elementar-Munition, mit Äther gefüllten Kapseln und einer kreativen Reihe von Softgetränken. Die Tempo-Cola lässt uns beispielsweise schneller nachladen, während der Todes-Daiquiri unser Scope automatisch auf die verwundbarste Stelle unseres Gegenübers zielen lässt.

Wer seine Ausrüstung mit der seines Teams abspricht, kann sich einen immensen Vorteil verschaffen, der sich schließlich auf die Bestenliste und den Spielfortschritt auswirkt. Denn anders als in früheren Teilen zählt das Töten von halb verwestem Feindgut nun zum Waffen- und Ausrüstungsfortschritt. Ausgelegt ist der Modus im Übrigen auf vier Leute. Wir Playstation-Besitzer können zudem exklusiv auf einen Duo-Zombie-Modus zurückgreifen, welcher dem Rest der Welt erst in einem Jahr zur Verfügung stehen wird. Dafür sollen alle neuen Multiplayerkarten und -modi sowie der gesamte Zombiecontent für alle Spieler kostenlos bleiben.

**Technisch fein**

Der 17. Teil von Call of Duty spielt sich nicht nur gut, sondern sieht auch richtig schön aus. Ob verschneite Berge im Ural-Gebirge oder ein Sonnenaufgang in Vietnam – stets sind wir von der Kulisse begeistert und nehmen uns zudem immer wieder die Zeit, unsere hübschen Waffen genauer zu betrachten. Zum tollen Bild kommt der passende Sound. Artilleriebeschuss im Multiplayer hört und fühlt sich nach ordentlichen Einschlägen an und das „Rums" einer Shotgun ist satt und befriedigend. Daneben stolpern wir auch an anderer Stelle über kleine Verbesserungen wie eine genaue Zoom-Angabe an Visieren, die im Vorgänger fehlte. Technische Fehler haben wir außerdem kaum erlebt und sind nur selten im Hauptmenü aus der Sitzung geflogen. Zusammen mit optionalem Crossplay und Couch-Koop hat Black Ops – Cold War fast jedem etwas zu bieten und macht auch noch richtig viel Spaß. ❑

## MEINE MEINUNG

*Antonia Dreßler*

„Ein schießwütiges Vergnügen mit toller Kampagne."

Der Singleplayer besticht nicht nur durch seine beeindruckende Inszenierung, sondern auch durch die spannende Handlung. Sehr viel Spaß machen ebenfalls die Rätsel rund um die Nebenquests, die durchaus ein wenig Knobelei erfordern. Leider ist nicht in alle Teile der Kampagne die gleiche Liebe geflossen und manchmal schießt man sich durch nichtssagende Gänge, ohne ein echtes Ziel vor Augen zu haben. Dafür gibt es jede Menge clevere Anspielungen und sogar den Teaser für einen Zombiemodus, der gut versteckt für ein paar Schreckmomente sorgt. Dass Fortschritte in besagtem Modus nun ebenso in die Waffenränge und Online-Ränge mit einfließt, ist ein großer Schritt auf die Spieler zu und spiegelt Treyarchs Bemühen wider, eine ausgeglichene Spielererfahrung zu schaffen, die niemanden ausgrenzt. Diese Taktik geht in Bezug auf einen weniger camperfreundlichen Multiplayer nur so einigermaßen auf, bewegt sich aber in eine gute Richtung.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Spannend inszenierte Handlung
- ➕ Schöne Grafik- und Soundeffekte
- ➕ Befriedigendes Waffenfeedback
- ➕ Weniger camperfreundliche Maps
- ➕ Gelungener Zombiemodus
- ➕ Angekündigte Inhalte kommen kostenlos
- ➕ Crossplay und Crosssave
- ➕ Neue Multiplayer-Modi …
- ➖ … die nicht alle ausgereift wirken
- ➖ Rudimentäres Pingsystem
- ➖ Teilweise lieblos wirkende Kampagnenabschnitte
- ➖ Sehr lineare Handlung trotz Entscheidungen



**Genre:** Rollenspiel
**Entwickler:** Ryu Ga Gotoku Studio
**Hersteller:** Sega
**Termin:** 10. November 2020
**Preis:** ca. 60 Euro
**USK:** ab 18 Jahren

PC Games HIT-AWARD 9/10

# Yakuza: Like a Dragon

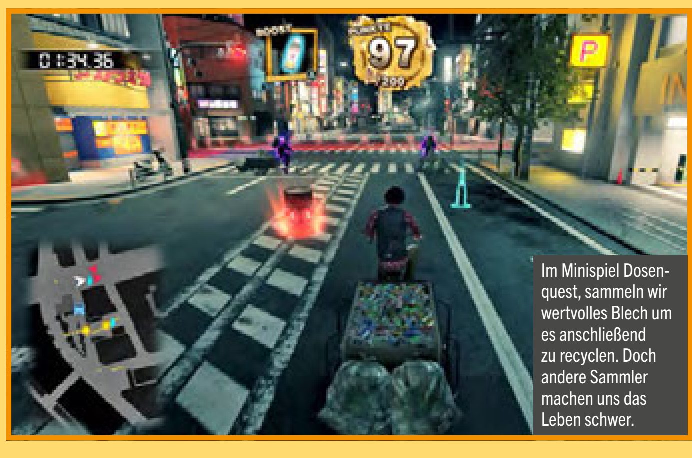
**Von:** Dominik Pache

Like A Dragon steckt die grandios-durchgeknallte Serie in ein neues RPG-Gewand und macht dabei verdammt viel richtig – allerdings erst einmal nur auf PS4.

Zu Playstation-2-Zeiten fälschlicherweise als GTA aus Japan beworben, fristete die Yakuza-Serie bislang im Westen ein Nischendasein, das sie nicht verdient hat. Die Spiele sind mit derart viel Herz und Liebe zum Detail gestaltet, dass sie von so vielen Menschen wie möglich gespielt werden sollten! Seit einer Weile wenden sich die Entwickler noch mehr dem westlichen Publikum zu, was sich durch zeitnahe Releases sowie englischer Vertonung und deutschen Untertiteln bemerkbar macht. Warum die durch Like a Dragon neu eingeläutete Ära von jedem Spieler eine Chance verdient hat, verraten wir euch im Test!

**Bye Bye Kiryu-chan**

Ichiban Kasuga ist der neue Held der Yakuza-Reihe! Nach sieben Spielen mit Kazuma Kiryu in der Hauptrolle übergibt der stoische Held nun den Staffelstab an seinen deutlich quirligeren Nachfolger. Der junge Gangster Kasuga erlebt den Silvesterabend 2000 untern den strahlenden Neonlichtern des Ausgehviertels in Tokio gemeinsam mit dem Sohn seines Clan-Patriarchen. Kasugas Leben verändert sich an diesem Abend grundlegend, denn sein Patriarch hat eine schwerwiegende Bitte an ihn. Kasuga soll für einen Mord ins Gefängnis gehen, den er nicht begangen hat, um so ein hochrangiges Mitglied der Mafia-Familie zu schützen. 18 Jahre später kommt Kasuga wieder frei, wird prompt von seinem ehemaligen Patriarchen verraten, angeschossen und in einer Mülltonne in Yokohama entsorgt. Doch Kasuga überlebt und möchte nun natürlich den Grund für den Verrat herausfinden. In Yokohama legt er sich mit den einheimischen Clans an und schafft sich so viele Feinde, findet aber auch treue Verbündete. Mehr zur Story von Yakuza: Like a Dragon zu verraten, würde schon in Richtung Spoiler driften, deshalb wollen wir bei der wendungsreichen und stellenweise überraschenden Handlung nicht zu sehr ins Detail gehen. Den Autoren gelingt es jedenfalls, eine spannende, dicht verwobene und mit vielen schillernden Charakteren gespickte Geschichte zu erzählen, der man trotz turbulenter Ereignisse aber stets folgen kann. Allein am Ende treten ein paar arg konstruierte Handlungsstränge zu Tage, die den guten Gesamteindruck aber nicht schmälern. Der Fokus liegt sowohl in der Hauptstory als auch



Im Minispiel Dosenquest, sammeln wir wertvolles Blech um es anschließend zu recyclen. Doch andere Sammler machen uns das Leben schwer.


Das ist der neue Held Ichiban Kasuga und wir haben ihn nach der Reise nach Yokohama so richtig ins Herz geschlossen.

Besonders nachts sehen viele Ecken von Yokohama richtig atmosphärisch aus. Chinatown ist hier eines der Highlights.

in den Nebengeschichten auf dem Schicksal der abgehängten Personen der Gesellschaft. Nanba etwa ist ein ehemaliger Krankenpfleger, der Medikamente aus dem Krankenhaus gestohlen hat und nun als Obdachloser auf den Straßen Yokohamas überleben muss. Adachi wurde unehrenhaft aus der Polizei entlassen und sinnt wegen eines lange zurückliegenden Vorfalls auf Rache am Polizeipräsidenten. Die Sorgen ertränkt Adachi im Alkohol. Saeko wiederum muss sich als Bardame und Hostess durchschlagen, ihre Familie möchte nichts mehr von ihr wissen, obwohl ihr altersschwacher Vater Hilfe gut gebrauchen könnte. Zwei weitere Charaktere stoßen im Verlauf der Geschichte dazu, deren Identität wir aber an dieser Stelle nicht verraten möchten. Ein weiterer geheimer Charakter ist sogar komplett optional. Alle Figuren entwickeln sich im Laufe des Spiels zu wertvollen Mitgliedern der Gruppe und wir lernen sie durch Gespräche immer besser kennen.

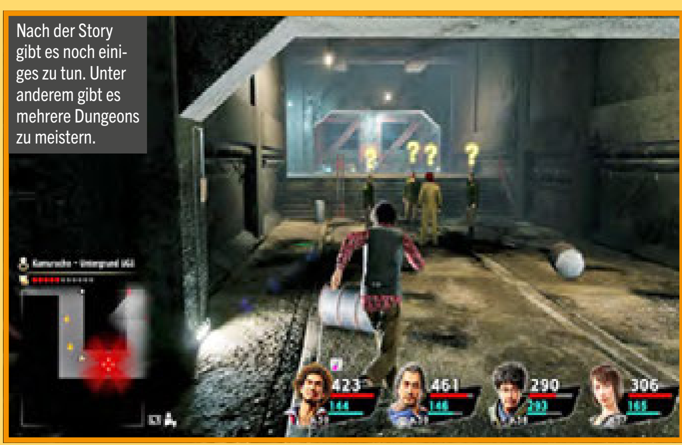
**Sprechen Sie Deutsch?**

Dies alles wird in zahlreichen Zwischensequenzen erzählt, die in schmucker CGI-Grafik und mit tollen Kamerafahrten inszeniert sind. Meist aber transportiert das Spiel die Handlung durch ausschweifende Dialoge. Yakuza-Puristen, die es nicht anders gewohnt sind, genießen das Ganze in der japanischen Originalvertonung. Die englische Synchronfassung ist allerdings auch sehr gut gelungen und verdient durchaus eine Chance. Die Lippenbewegungen wurden der jeweiligen Fassung angepasst, weshalb die englische Dialogregie freier als üblich agieren konnte. Deshalb sind die Sätze und Gespräche sehr glaubhaft. Die deutschen Untertitel schlagen leider in die genau andere Richtung, vor allem Bezugsfehler kommen immer wieder vor. Die Übersetzer mussten wohl mit dem reinen Text und ohne Kontext an der Translation arbeiten. Schade.

**Ich beschwöre dich, Mafiaboss im Strampelanzug!**

Die Actionprügeleien aus den Vorgängern haben Spaß gemacht, sich mit der Zeit aber abgenutzt. Da kommt die neue Ausrichtung auf ein rundenbasiertes Kampfsystem gerade recht. Die großen Klassiker wie die frühen Final Fantasys und Dragon Quests standen dem neuen Yakuza hier Pate. Die Reihe Dragon Quest wird sogar immer wieder von Kasuga im Verlauf der Geschichte erwähnt, denn das Waisenkind hat einen Großteil seiner Jugend mit den RPGs von Chunsoft verbracht. Es gibt auch einige Eastereggs zu alten und neuen Games in der Spielwelt zu finden, zum Beispiel auch zum relativ aktuellen JRPG Persona 5.

Im Kampf prügelt ihr euch mit normalen Angriffen und Skills, heilt eure Gefährten und stärkt sie mit Buffs. Durch präzises Drücken auf verschiedene Buttons erhöht ihr während der Ausführung einer Fähigkeit den Schaden. Feinde können niedergeschlagen werden, wodurch ihr eine Chance auf



Nach der Story gibt es noch einiges zu tun. Unter anderem gibt es mehrere Dungeons zu meistern.



Im Unternehmensverwaltungs-Minigame versuchen wir, zum besten Geschäftsführer Yokohamas zu werden.



Mehrere Lokalitäten kann man in Yokohama wiedererkennen. Unter anderem die Einkaufsmeile.

eine kritische Angriffsverkettung erhaltet, ihr könnt Gegenstände verwenden und Gegner haben diverse Elementschwächen, normale Rollenspielkampfkost eben. Wären da nicht die toll designten, skurrilen Feinde! Manche von ihnen sind zwar stinknormale Gangster, die Messer und Knarren zücken, die allermeisten sind aber total abgefahrene Zeitgenossen, die uns mit ihren witzigen Aktionen und ihrem Aussehen zum Lachen gebracht haben. Hier liegt eine der großen Stärken von Like a Dragon!

Im Verlauf der Story und durch die Erkundung der Spielwelt erhalten wir Zugriff auf Freunde, die wir mit unserem Handy rufen können. Die sogenannten Poundmates erscheinen dann mit einer aufwendigen Animation, die man von Esper-Beschwörungen aus der Final-Fantasy-Reihe kennt. Auch sie sind skurril und amüsant gestaltet, wir haben selten eine der recht langen Animationen abgebrochen, da sie einfach lustig anzusehen sind. Das gleiche gilt für die Spezialattacken der unterschiedlichen Jobs.

**Der Skiller und der Killer**

In Yakuza: Like a Dragon könnt ihr euren Job beim Arbeitsamt wechseln, so ändert ihr eure Charakterklasse. Vom Koch über den Wahrsager bis hin zum Obdachlosen haben alle Jobs spezielle Angriffe und ihr müsst sie gesondert durch das Job-Level aufwerten. Spezielle Skills erhält eure Gefolgschaft aber auch, wenn ihr die Bindung zu ihnen intensiviert. Das könnt ihr auf vielen Wegen erreichen, etwa durch Kämpfe, Minispiele oder Gespräche. Ab einem gewissen Freundschaftslevel steht euch in der Survive Bar ein spezielles Bindungsgespräch zur Verfügung, durch das ihr neue Jobs und Skills freischaltet.

Yokohama ist deutlich größer als die bisherigen Ausgehviertel in Tokio und Osaka. Vom Hafen über die Einkaufsmeilen bis nach Chinatown und zu eher sterilen Wohn- und Bürogebäuden ist auch deutlich mehr Abwechslung geboten. Allerdings gefielen uns persönlich die leuchtenden Neonreklamen, der Lärm der Pachinkospielhallen und die durchweg verruchte Atmosphäre von Kamurucho und Sotenbori etwas besser. Das hatte einfach mehr Yakuza-Flair. Yokohama passt aber deutlich besser zum neuen Charakter und der Geschichte von Like a Dragon, da diese ja nicht nur von Verbrechern, sondern auch von den Problemen der normalen Menschen am unteren Rand der Gesellschaft erzählt.

**Minispiel mit Minipli**

Die Minispiele verleihen jedem Teil der Yakuza-Reihe erst wirklich Herz. Viele Klassiker aus den vorherigen Spielen wurden wieder übernommen. Wir schwingen unsere Schläger beim Golf oder Baseball, pokern im Kasino um hohe Einsätze und versumpfen in Spielehöllen mit traditionellen japanischen Karten- und Brettspielen. Wir können aber auch wieder eine der Arcades besuchen, in denen wir mehrere alte Sega-Klassiker komplett durchspielen können. Natürlich darf auch das gute alte Karaoke nicht fehlen, das in unserem späteren Hauptquartier, der Survive Bar, zur Verfügung steht. Je mehr Partymitglieder wir sammeln, desto mehr Songs stehen uns zur Verfügung. Die brandneuen Minispiele überzeugen aber noch viel mehr. In der Dosenquest sammeln wir mit dem Fahrrad die benutzten Getränkeverpackungen von der Straße, um sie anschließend zu recyclen. Doch feindliche Pfandsammler und die Müllabfuhr machen uns das umweltbewusste Leben schwer, denn fahren sie in uns hinein, verlieren wir einen Teil unserer blechernen Beute. Immerhin: Nimmt Kasuga einen Schluck Energy Drink, verleiht ihm das so viel Power, dass wir nun mit der Retourkutsche Dosendiebe rammen und ihnen das wertvolle Blech abziehen.

Wenn wir richtig auf die Tube drücken wollen, spielen wir das Dragon-Kart-Minispiel. Jede gute Videospiel-Serie braucht ja bekanntlich ein Kart-Racing-Spin-Off, und Like a Dragon liefert seines gleich mit. In mehreren Cups und Einzelherausforderungen fahren wir gegen schrille Figuren aus Yokohama um die Wette. Während der Fahrt setzen wir in alter Mario-Kart-Tradition Items ein, die unsere Geschwindigkeit boosten, Gegner abschießen oder fiese Fallen auf der Strecke verteilen. Die krude Fahrphysik lässt ab und an Frust aufkommen, aber für zwischendurch ist ein kleines Rennen ganz spaßig.

Die ultimative Alltags-Herausforderung gibt es im Seagull Cinema: Bloß nicht bei langweiligen Filmklassikern einschlafen! In immer schwieriger werdenden Quick-Time-Events müssen wir Schafböcke verscheuchen, damit sie uns nicht ins Land der Träume schicken. Die Filmauswahl ist herrlich bescheuert und die absurden Dialoge lassen einen immer wieder schmunzeln. Von der romantischen Komödie über alte Samurai-Filme bis zum Softporno wird hier alles durch den Kakao gezogen. Laden wir einen weiteren Charakter ins Kino ein, vertiefen wir unsere Beziehung zu ihm, vorausgesetzt natürlich, wir treffen


Die detaillierten Gesichter sind schon länger ein Markenzeichen der Reihe. Besonders in den Zwischensequenzen kommen sie zur Geltung, aber auch sonst sehen sie toll aus.



Die absurden Feinde sind eines der Highlights in Like a Dragon! Wir kämpfen gegen Exibitionisten, riesige Staubsaugerroboter und Männer mit Luftmatratzen.

mit unserer Wahl auch den Filmgeschmack des Kollegen.

In der Berufsschule wird ordentlich gepaukt, denn die Multiple-Choice-Aufgaben sind teilweise echt knackig. Hier vertiefen wir unsere Kenntnis in wichtigen Bereichen wie Sega-Wissen und Verbrechenskunde, aber auch in exotischeren Fächern wie Mathematik oder Weltgeschichte. Schule formt den Charakter, und das ist wörtlich gemeint, denn mit dem erfolgreichen Abschluss einer Prüfung treiben wir die Charakter-Werte von Kasuga ziemlich fix in die Höhe.

Im Verwaltungs-Minigame wirtschaften wir einen kleinen Süßigkeitenladen an die Spitze der Top-Unternehmen von Yokohama. Wir müssen den Laden renovieren, das richtige Personal mit den passenden Werten einstellen und können dann mit der Zeit immer mehr Geschäfte in der Stadt aufkaufen und verbessern. Die fähigsten Angestellten gibt es in der offenen Welt zu finden: Entweder warten sie auf uns am Straßenrand und wir müssen ihnen nur eine Stelle anbieten, oder wir erledigen eine der zahlreichen Nebenquests in der offenen Welt, um besonders seltene Arbeitskräfte zu rekrutieren.


Sehr umfangreich mit 4 Cups á 3 Strecken ist das Dragonkart-Minigame. Außerdem warten mehrere Herausforderungen, in denen wir Karts gewinnen können, auf uns.

**Vom Soapland in die Traufe**

Die Storys von Yakuza behandelten stets ernste und teils sogar tragische Themen. Das gilt auch in Like a Dragon, und einen größeren Kontrast dazu könnten die absurden kleinen Geschichten nicht darstellen, die wir abseits der eigentlichen Handlung immer wieder entdecken. Über 50 Substorys, die meisten davon sympathisch und schrullig, warten auf Kasuga. Spielerisch sind die kleinen Quests sehr einfach gestrickt. Oft müssen wir lediglich einen Kampf bestreiten oder Dialoge lesen. Allesamt sind aber mit viel Liebe zu den Charakteren und Hingabe an kleine Details gestaltet, die charmant-verrückten Substorys suchen in der Welt der Videospiele ihresgleichen.

Keine Geschichte gleicht der anderen – als Anschauungsmaterial dient eine davon, die sich um einen armen Mann dreht, der nackt aus dem Bordell flüchten musste. Folgendes passiert: Kasuga schlendert an einem Soapland vorbei. Soaplands sind halblegale Bordelle, die in Japan als Badehäuser getarnt sind. Auf der Straße vor dem Soapland wird Kasuga von einem nackten Mann angesprochen, nur Badeschaumreste bedecken seine Blöße. Wegen eines wichtigen Anrufes stürmte der Kerl gedankenverloren aus dem Etablissement, und jetzt lassen ihn die Türsteher nicht mehr zurück, um seine Kleidung zu holen. Der gutherzige Kasuga muss ihm nun helfen, zu einem Bekleidungsgeschäft zu gelangen, um sich dort Klamotten zu kaufen. Dabei darf ihm aber nicht der Restschaum vom Leib gespritzt werden. Natürlich spielen in diesem Moment Kinder mit Gießkannen auf der Straße, die Feuerwehr fährt einen Einsatz und weitere Gefahren lauern auf dem Weg.

**Ein sauberer Spaß!**

Während unserer Spielzeit kam es zu keinem Absturz und uns fielen keine größeren Bugs auf. Da das Spiel in Japan bereits seit Februar 2020 auf dem Markt ist, konnten die Entwickler die westliche Version des Spiels nochmal auf Hochglanz polieren. Die Grafik entspricht dem Vorgänger, wirkt also schon angestaubt, zaubert besonders bei nächtlichen Szenerien aber noch immer ein paar schöne Panoramen auf den Bildschirm. Die detaillierten Gesichter sind ein Markenzeichen der Yakuza-Serie und wie gewohnt hübsch anzusehen. Für die Hauptgeschichte haben wir rund 40 Stunden gebraucht. Nebenquests und Minispiele spendieren nochmal gut 20 Stunden Spielzeit extra. Wer die optionalen Dungeons und die RPG-typischen Prügeltürme meistern und dabei jeden Job maximieren möchte, ist gut und gerne 100 Stunden beschäftigt.

Yakuza: Like a Dragon dreht mit dem Wandel der Reihe zum rundenbasierten Rollenspiel die Regler auf 11 und beweist, dass man auch lange bewährten Tugenden mit einem Kehraus begegnen kann, der die ganze Reihe auf ein neues Level hebt. Ichiban Kasuga ist sympathisch und wir wollen mehr zusammen mit ihm erleben. Wir freuen uns auf einen weiteren Teil mit dem gutherzigen Kriminellen in der Hauptrolle! ❑

## MEINE MEINUNG

*Dominik Pache*



„Wie Persona, nur mit weitaus mehr Rock 'n' Roll"

Mir gefiel an Yakuza schon immer der Kontrast zwischen der ernsten Hauptgeschichte und den Blödeleien in den Substorys. Like a Dragon schafft es mitfühlend von den abgehängten Menschen zu erzählen, die keinen Platz in der Gesellschaft finden, seien es nun unfreiwillige Kriminelle, Obdachlose, Huren oder Alkoholiker. Im selben Atemzug enthält das Spiel aber Quests, in denen ein Freier nackig aus dem Puff geworfen und sein Pimmel nur noch von Seifenblasen verhüllt wird. Es passt aber trotzdem wunderbar zusammen. Mir kommt es beinahe so vor als wäre die Yakuza-Reihe schon immer auf ein Rollenspiel ausgelegt gewesen. Dieser Teil ist wahrscheinlich auch der derbste, denn die Schimpfwörter fliegen im Sekundentakt und bei der Gewalt wird draufgehalten. Und auch wenn Kiryu mit seiner stoischen Art in den vergangenen Teilen immer den coolen Hauptcharakter verkörperte, hat Kasuga deutlich mehr Charakter, da er eigenwillig ist und auch mal Fehler macht. Ich freue mich auf mehr Geschichten mit Ichiban Kasuga!

## PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante und stark verwobene Hauptstory
- ➕ Toll geschriebene Charaktere
- ➕ Neues Kampfsystem das gut funktioniert
- ➕ Gigantischer UmfangWitzige neue Minispiele
- ➕ Gute gealterte Minispielklassiker
- ➕ Gewohnt absurde Nebengeschichten
- ➕ Tolle Gesichter
- ➕ Sehr gute japanische und englische Vertonung
- ➖ Deutsche Untertitel mit vielen Bezugsfehlern
- ➖ Grafik etwas angestaubt
- ➖ Dialoge ziehen sich manchmal stark in die Länge






Im Seagull Cinema dürfen wir nicht einschlafen, auch wenn die Filme hundsmiserabel und langweilig sind.



Je mehr Charaktere wir im Verlauf der Story treffen, desto mehr Lieder können wir beim Karaoke singen. Nur einer bleibt ein Muffel.

# Dirt 5

**Genre:** Rennspiel
**Entwickler:** Codemasters
**Hersteller:** Codemasters
**Termin:** 06. Nov. 2020 (PS4) /19. Nov. (PS5)
**Preis:** ca. 60 Euro
**USK:** ab 0 Jahren

Dirt 5 befindet sich in einer besonders lukrativen Position auf dem Highway in die nächste Generation: vollkommen konkurrenzlos. Große Marken wie die Forza-Serie, Need for Speed oder Gran Turismo überlassen das virtuelle Rennfahren komplett dem bunten Offroad-Arcade-Racer. Doch nutzt der auch seine Chancen und bietet genug Action für Rennsport-Anhänger?

**Von:** Maci Naeem Cheema

Die letzten Veröffentlichungen der renommierten britischen Rennspielschmiede Codemasters waren ein Auf und Ab. Mit dem großartigen F1 2020 überbot man nicht nur dessen beliebte und gelungene Vorgänger, man lieferte zusätzlich eines der besten Rennspiele der letzten Jahre für PC und Konsolen. Das im November 2019 von Codemasters aufgekaufte Studio Slightly Mad hingegen präsentierte mit dem dritten Ableger der Project-Cars-Serie, im Simulations-Kosmos bisher enorm angesehen, eine Enttäuschung für Fans. Der unbefriedigende Spagat zwischen Simulation und Arcade wurde an den Pranger gestellt, zusätzlich gab es viel Kritik für die schwache Grafik.

Nun mit Dirt 5 schmeißt man zwar nicht alle Tugenden des Franchises über Bord, man orientiert sich aber – wie so oft bei Codemasters – nicht am direkten Vorgänger. Ob das funktioniert und wie gut uns Dirt 5 gefällt, klären wir im ausführlichen Next-Gen-Test. Doch zuallererst eine kleine Geschichtsstunde. Was hat es mit der verwirrenden Historie der Reihe auf sich?

**Colin McRae, Dirt Rally, Dirt – was denn nun?**

Alles begann mit dem 1998 veröffentlichten Colin McRae Rally, allgemein anerkannt als einer der wichtigsten Pioniere des realistischen Rally-Sports im Bereich der Videospiele. Nach fünf erfolgreichen Ablegern wählte Codemasters aber eine verwirrende Route für das Franchise, welches sicherlich für das ein oder andere Fragezeichen sorgt. Kein Grund zur Sorge, wir klären euch natürlich auf: 2005 fand die Marke Colin McRae Rally ihr Ende. Daraus entwuchsen die



Rally war gestern: Mit Dirt 5 verabschiedet man sich vom Realismus und bietet stattdessen einen starken Fokus auf actionlastige Offroad-Rennen.




Immer gleich, trotzdem gut: Wie auch in anderen modernen Rennspielen besteht die Karriere aus einem Zweig. Schritt für Schritt arbeiten wir uns an die Spitze.



Zusätzlich zum Rennsieg ist es bei jedem Event unsere Aufgabe, drei unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen. Das kommt uns ebenfalls bekannt vor, gibt den Rennen aber eine angenehme und spannende Dynamik.

ersten beiden Ableger der heute als Dirt bekannten Reihe, Colin McRae: Dirt und Colin McRae: Dirt 2. Nach dem tragischen Tod des legendären Rallye-Fahrers im Jahr 2007 entschied man sich in Southham, dem Sitz von Codemasters, McRaes Einfluss zwar weiterhin in Ehren zu halten, den Namen aber nicht weiter für kommende Spiele zu verwenden. So schmückte sich die Serie fortan nur noch mit dem Titel Dirt. Da die Reihe mit Teil 2 nicht mehr allein den Fokus auf Rallye legte und eher in Richtung Sim-Cade abdriftete, entschied sich Codemasters später eine weitere Spieleserie aufzubauen: Dirt Rally. Der 2015 veröffentlichte Racer mit starkem Fokus auf Simulationselemente bekam 2019 aufgrund seiner Beliebtheit einen ebenso gelungenen Nachfolger spendiert, die Dirt-Serie hingegen sprang zwischen starkem Arcade-Fokus und Sim-Anspruch hin und her und versuchte sich mit Dirt 4 am schwierigen Spagat – weitaus gelungener als das Project Cars 3 im August 2020 gelungen ist. Mit Dirt 5 pfeift das Entwicklerteam von Codemasters auf den ernstzunehmenden Vorgänger, schmeißt den Realismus (und Beifahrer) aus dem heruntergekurbelten Fahrerfenster und gibt sich voll dem Highspeed-Adrenalin und geballter Action hin und verpackt dies in einer wilden und bunten Präsentation. Ist das schlecht? Keinesfalls! Dirt 5 überzeugt nämlich in vielen Bereichen, unter anderem mit einer spaßigen Karriere. Die macht zwar nichts wirklich neu, dafür aber vieles richtig.

**Einmal an die Spitze, bitte**

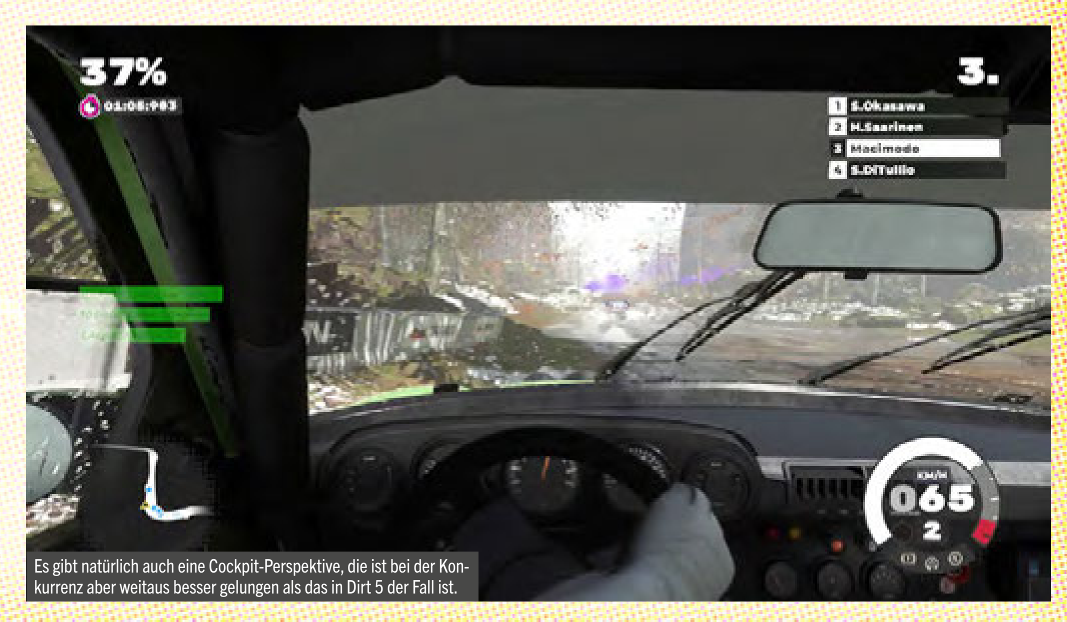
Ähnlich wie in Project Cars 3 setzt man in der Rennfahrer-Karriere von Dirt auf einzelne Events wie Rennen oder Sprints, die es zu gewinnen gilt. Zusätzlich gibt es je drei Eventziele, die uns auf unterschiedliche Art fordern möchten. „Überhole drei Mal beim Driften", „Fahre fünf Sekunden lang schneller als 95 km/h" oder „Springe fünf Mal" sind nur einige der vielen Aufgaben, die uns im Rennalltag erwarten. Je mehr Eventziele wir erledigen, desto mehr Münzen erhalten wir, womit wir im Eventzweig voranschreiten und so weitere Rennen freischalten. Das kann durchaus als simpel bezeichnet werden, das zwingt uns aber oftmals dazu, den Kampf um die Spitzenposition bewusst aus den Augen zu verlieren, da es schlicht klüger ist, sich nach hinten fallen zu lassen um noch offene Eventziele abzuhaken. Ein weiterer Punkt auf unserer virtuellen To-Do-Liste sind die sogenannten Karriereziele, die sich anders als die bereits erwähnten Aufgaben nicht auf einzelnen Events beschränken. Wer sich mit den Karrierezielen schwer tut, der hat stets die Möglichkeit, unter 20 Sponsoren einen neuen Partner zu wählen, und so neue Anforderungen an die Fahrerkarriere zu setzen. Jeder Rennsponsor bietet dabei andere Karriereziele, unterschiedliche hohe Bezahlungen, Boni sowie einen eigenen Ruf. Je mehr Rennen wir erfolgreich mit dem ausgewählten Partner bestreiten, desto höher steigen wir in unserer Reputation auf.

Über den kompletten Spielverlauf erwarten uns immer mal wieder sogenannte Throwdowns, die aus einem intensiven Zweikampf mit einem spezifischen Fahrer bestehen. Die sind zwar von der Präsentation nicht unbedingt spektakulärer als normale Events, fallen aber durch ihre Zusatzziele weitaus interessanter aus. Unser erster Throwdown gegen Daniel „Lionheart" Lyon fordert zum Beispiel von uns, rückwärts durch die Zielgeraden zu düsen. Das fordert unser Racing-Talent weit mehr als fünf Rivalen zu rammen oder zehn Sekunden das Fahrerfeld anzuführen.

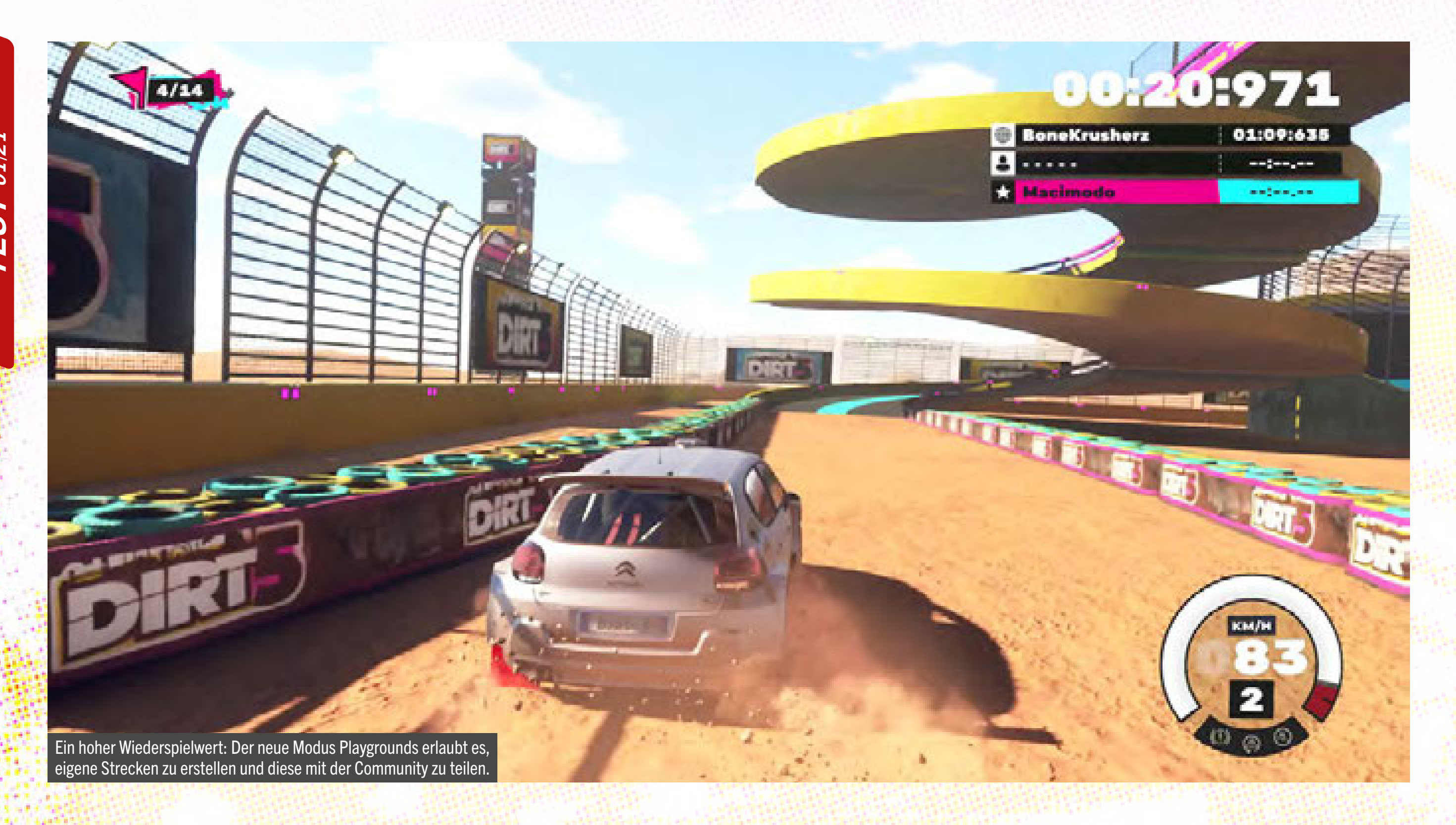
**Der Alltag des Rennfahrers**

Für das erfolgreiche Abschließen von Events und Zielen werden wir mit dem Freischalten neuer Designmöglichkeiten wie Mustern oder Stickern belohnt, mit denen wir unsere Rennautos individualisieren können. Außerdem dürfen wir uns über eine Finanzspritze freuen, die es uns ermöglicht, neue Fahrzeuge in unsere Garage zu stellen. Unter den insgesamt 60 lizenzierten Autos finden sich namhafte Hersteller wie Ford, BMW, Aston Martin oder Porsche. Wichtig bei der Fahrzeugwahl sind Aspekte wie Gewicht, Drehmoment und Leistung, außerdem natürlich die Art des Antriebes. Die Performance und das Handling des Autos werden darüber hinaus vereinfacht dargestellt durch die videospieltypischen Buchstaben S, A, B und C (absteigend). Der Mitsubishi Lancer Evolution VI bietet beispielsweise ein Handling von S und eine Performance von A - gute Wahl also! Die Fahrzeuge fühlen sich zwar nicht so realistisch an, wie es in Sim-Racern der Fall ist, sie steuern sich aber je nach Gewicht und Antrieb angenehm unterschiedlich.

Es gibt zwar ein minimalistisches Schadensmodell, das beschränkt sich aber auf rein visuelle Einflüsse. So heftig, wie es auf den Strecken von Dirt 5 zugeht, ist das aber vermutlich besser so. Die KI ist nämlich großer Kritikpunkt und verhält sich nur selten intelligent. Egal welches Wetter oder welche Unterfläche wir befahren, die Ideallinie wird nur selten verlassen und große Überraschungen oder clevere Überholmanöver sollte man von der Konkurrenz nicht erwarten. Was es den Rivalen



Es gibt natürlich auch eine Cockpit-Perspektive, die ist bei der Konkurrenz aber weitaus besser gelungen als das in Dirt 5 der Fall ist.



Ein hoher Wiederspielwert: Der neue Modus Playgrounds erlaubt es, eigene Strecken zu erstellen und diese mit der Community zu teilen.

an Talent fehlt, machen sie mit Aggressivität wett. Möchte ein Fahrer zum Überholen ansetzen, dann macht er das meist mit dem Brecheisen. Der Ton auf den Strecken von Dirt 5 ist ein rauer und heftiger, wer zimperlich ist, sollte also die Finger vom Lenkrad lassen. Die von Codemasters konzipierte Spielerfahrung ist aber klar auf einen aggressiven und actionlastigen Stil ausgelegt. Wer damit seinen Frieden schließt, der wird im Bereich der Karriere mit vielen Spielstunden voller Racing belohnt. Spannende Features wie das Nemesis-System aus dem 2019 veröffentlichten Soft-Reboot der Spieleserie Grid, welches über 400 Fahrer mit unterschiedlichen Stilen und Persönlichkeiten bot, gibt es nicht. Das braucht es aber auch nicht, Dirt 5 trumpft nämlich – anders als das bei Grid der Fall war - mit jeder Menge Abwechslung auf, die sich in weiteren Spielmodi und besonders auf der Strecke zeigen.

**Die bunte Welt des Motorsports**

Im Lieferumfang von Dirt 5 finden sich zusätzlich ein klassischer Arcade-Modus, welcher es uns ermöglicht, eigene Events zu erstellen und mit bis zu 4 Spielern auf einer Konsole zu spielen. Ein Online-Modus darf im Jahr 2020 natürlich auch nicht fehlen. Die normalen Online-Rennen präsentieren sich ohne viel Schnickschnack, zusätzlich gibt es aber zwei Partyspiele, bei denen man auf untypischen Strecken zum Beispiel um eine Flagge kämpft –spaßig und lobenswert. Das spannendste Feature von Dirt 5 ist aber der sogenannte Playground-Modus, welcher zum ersten Mal in Dirt 5 seinen Einzug feiert. Playgrounds sind selbst erstellte Rennstrecken, die unzählige Möglichkeiten bieten, die eigene Kreativität fließen zu lassen. Doch wer sich nur ungern im Editor austobt, der darf sich ebenfalls freuen: Dank der Community gibt es unzählige Playgrounds, die den Wiederspielwert von Dirt 5 ordentlich erhöhen.

Die beste Figur macht der Offroad-Racer aber auf den über 70 von Codemasters designten Strecken, die mit viel Liebe zum Detail einen Trip um den Globus ermöglichen. In einem einzigen Event prasseln unzählige Eindrücke auf uns ein. Im einen Moment befinden wir uns auf klassischem Asphaltboden umhüllt von Konfetti, während mit Selfie-Sticks ausgerüstete Rennsport-Fans die sonnige Atmosphäre einfangen. Nur einen kurzen Moment später driften wir mit einhundert Sachen durch ein in Schlamm getränktes Areal, während imposante Feuerwerke den Nachthimmel schmücken. Das dynamische Wettersystem setzt noch einen Oben drauf und wandelt jedes Event in ein Effektgewitter der Sonderklasse. Ein flinker Wechsel zwischen Schnee, klarem Himmel und starkem Gewitter … realistisch? Nö, aber wen juckt's! Erfreulich ist auch, dass nasser Boden, Schlamm oder Eis sich unterschiedlich anfühlen und unser Fahrtalent auf abwechslungsreiche Art fordern. Wer den Schwierigkeitsgrad hoch- und die Fahrhilfen ausstellt, der wird selbst mit vorhandener Racing-Expertise gut gefordert.



Flugzeuge, Konfettiregen, Feuerwerke und Gewitter: Dirt 5 strotzt nur so vor Hintergrunddetails, die es zu bestaunen gilt.

**Racing der neuen Generation**

Ist das die neue Generation? Nicht wirklich, auf den neuen Konsolen macht Dirt 5 dennoch eine tolle Figur und beeindruckt mit immens ansprechenden Lichteffekten, hübsch gestalteten Hintergründen sowie diversen Details wie Blättern eines Baumes oder Schnee-, Wasser- und Schlammpartikeln, die über den Bildschirm fliegen. Das ist aber, wie so oft in Rennspielen, abhängig von den Strecken. Während uns manche Szenerien mit großen Augen vor den Bildschirm gefesselt haben, gab



Realismus? Nö, lass mal! Innerhalb von wenigen Runden kann sich das Wetter schlagartig ändern und somit auch die Bedingungen auf der Strecke.

es andere, die eher für Stirnrunzeln sorgten. Was auch nicht immer überzeugen konnte waren die Gestaltungen der Fahrzeuge, die oftmals zu künstlich aussahen. Erfreulich ist, dass Dirt 5 in den Einstellungen zwei unterschiedliche Grafikmodi bietet. „Bildqualität priorisieren" erhöht Texturen und Effekte, „Bildrate priorisieren" hingegen bietet bis zu 120 Bilder pro Sekunde. Auf der Playstation 4, präsentiert sich Dirt 5 zwar ebenfalls ansehnlich, mithalten kann die Version visuell aber natürlich nicht. Weitere wichtige Unterschiede liegen nicht auf, sondern in der Hand. Die schönste Version ist aber natürlich die für den PC, da können auch die Next-Gen-Konsolenfassungen nicht mithalten. Obwohl wir zugeben müssen, dass gerade die PS5 mit ihrem neuen Controller auch ihre Vorzüge hat. Das verbesserte haptische Feedback des neuen Controllers erhöht die Immersion ein gutes Stück, da diverse Untergründe und Fahrzeuge unterschiedliches Feedback aus dem Gamepad kitzeln.

**Musik für meine Ohren**

Abschließend möchten wir den tollen Sound von Dirt 5 hervorheben. Zwar setzt man im Bereich der Fahrzeuge, Motoren und der Wuchtigkeit von Kollisionen keine neuen Maßstäbe, auditiv gelingt es Codemasters dennoch, dem virtuellen Rennsport die richtige Soundkulisse zu bieten. Abseits der Strecke beeindruckt Dirt 5 mit einem abwechslungsreichen und stimmungsvollen Soundtrack, der besonders Rock-Fans befriedigen sollte. Bei den vielen Songs kann man sich über renommierte Künstler wie The Killers, The Prodigy, Hockey Dad oder New Found Glory freuen – toll! Neben elektrisierenden Tönen kann man außerdem berühmten Stimmen lauschen - doch leider nur im englischen Original. Die Kampagne bietet nämlich als kleine Rahmenhandlung diverse Podcasts, die im Menü laufen, welche von Videospiel-Ikonen Nolan North und Troy Baker eingesprochen wurde. Die deutschen Stimmen hingegen tun sich auffällig schwer, eine ähnliche Qualität zu erreichen. Dennoch, ein nettes Feature welches die Pausen zwischen Rennen sinnvoll untermalt. Sind die ersten Gehversuche von Codemasters auf den neuen Konsolen also gelungen?

**Spielspaß in jeder Kurve**

Ja! Der Offroad-Racer punktet mit forderndem Arcade-Gameplay, welches dennoch durch die vielen Strecken und Bedingungen viel Abwechslung im Rennalltag bietet und unser Fahrtalent stetig herausfordert. Das Streckendesign ist fantastisch, voller Kreativität und mit den 70 verschiedenen Fahrzeugen sollte der Spielspaß nicht allzu schnell ins Schleudern geraten. Einzig die KI sowie die deutsche Vertonung stören. Der wichtige Pluspunkt von Dirt 5 ist aber, dass sich alles wie aus einem Guss anfühlt und derselben Vision folgt. Das war bei Codemasters in den letzten Jahren oftmals nicht der Fall. Statt wie bei Grid und Project Cars 3 einen schwierigen Spagat zu versuchen, ohne den Mut, sich klar an eine Zielgruppe zu richten, macht Dirt 5 in den ersten Sekunden deutlich, was es sein möchte und was der Offroad-Arcade-Racer zu bieten hat: Viel Action, Abwechslung und Spielspaß. Ob mit oder ohne Konkurrenz im Racing-Genre, das ist schon mal einiges. ❏



Dirt 5 hat durchaus einige hübsche Ecken, man merkt aber klar, dass es ein Cross-Gen-Titel ist.

## MEINE MEINUNG

*Maci Naeem Cheema*



„Bunt, wild, schnell – Dirt 5 liefert jede Menge Spielspaß!"

Das Soft-Reboot Grid von 2019, die drei Project-Cars-Teile, die F1-Reihe von Codemasters sowie die fantastischen Ableger der beiden Forza-Serien – ich mag Racing! In den letzten Jahren sind gute (und schlechte) Rennspiele in mein Laufwerk gewandert, so viel Spaß wie mit Dirt 5 hatte ich aber lange nicht. Das liegt aber nicht daran, dass es das beste Rennspiel der letzten Jahre ist, in gewissen Bereichen neue Benchmarks setzt oder clevere Spielsysteme einführt. Es hat einen ganz einfachen Grund: Dirt 5 hat kein Problem damit, als Vollblut-Arcade-Racer erkannt zu werden. Der Next-Gen-Abstecher von Codemasters versteckt sich nicht hinter Illusionen und bietet stattdessen eine runde Spielerfahrung, die mit tollem Soundtrack, den Playgrounds und einer motivierenden Kampagne für viele Stunden Spielspaß sorgt – nicht mehr und nicht weniger.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierende Kampagne
- ➕ Fantastischer Soundtrack mit vielen bekannten Künstlern
- ➕ Toll designte Rennstrecken mit viel Abwechslung
- ➕ Dynamisches Wettersystem
- ➕ 60 lizenzierte Fahrzeuge, die sich alle unterschiedlich anfühlen und steuern
- ➕ Mit den Playgrounds ein toller neuer Spielmodus für Kreative
- ➖ Seelenlose KI, der es an Intelligenz fehlt
- ➖ Fahrzeuge präsentieren sich oftmals künstlich
- ➖ Next-Gen-Staunen bleibt aus
- ➖ Mäßige deutsche Vertonung





# Need for Speed

**Genre:** Rennspiel
**Entwickler:** Criterion Games
**Hersteller:** Electronic Arts
**Termin:** 6. November 2020
**Preis:** ca. 29,99 Euro
**USK:** ab 12 Jahren

# Hot Pursuit Remastered

Seit Jahren fordern Need-for-Speed-Fans eine Neuauflage von Underground 2 oder Most Wanted. Jetzt bekommen sie Hot Pursuit Remastered. Ein adäquater Ersatz?

Von: David Benke

Im Laufe ihrer gut 25-jährigen Lebensgeschichte hat die Need-for-Speed-Reihe nun schon einiges durchgemacht: In den 90ern ursprünglich mal als rasantes Katz-und-Maus-Spiel zwischen Rasern und Polizisten gestartet, entwickelte sie sich über die Jahre hinweg erst zum Untergrund-Tuning-Paradies, dann zur seriösen Renn-Simulation und schließlich sogar zum weltumspannenden Racing-MMO. In diesem Jahr versucht sich die Serie nun erneut an etwas komplett Neuem, indem sie nochmal etwas komplett Altes ausprobiert. Mit Need for Speed: Hot Pursuit Remastered erscheint nämlich die erste originalgetreue Neuauflage eines NfS-Klassikers. Diese Entscheidung sorgte bereits zur Ankündigung vor gut einem Monat für Stirnrunzeln: Warum hat sich Publisher EA ausgerechnet für Hot Pursuit und nicht einen anderen Teil entscheiden? Um das zehnjährige Jubiläum des Originals zu feiern? Oder zu Ehren von Entwickler Criterion Games, der die NfS-Serie zu Beginn dieses Jahres wieder von Ghost Games übernahm? Über die Gründe lässt sich weiterhin nur mutmaßen. Tatsache ist: Das Remaster erschien bereits am 6. November für die PS4 und will dabei sowohl Fans der Urfassung als auch Neulingen ein spaßiges Rennerlebnis bieten.

**Burnout trifft Need for Speed**

Im Fokus von Hot Pursuit standen und stehen ein paar Neuerungen, durch die nun auch Action-Fanatiker mehr auf ihre Kosten kommen sollen: Entwickler Criterion Games, bekannt durch die Burnout-Reihe, hatte sich stark von seinen vorherigen Werken inspirieren lassen und viele Elemente des Karambolage-Klassikers mit in sein neues Projekt übernommen. In der Praxis bedeutet das: In Hot Pursuit Remastered fliegen ordentlich die Fetzen! Ein ausgefeiltes Schadensmodell dürft ihr euch deshalb aber noch lange nicht erhoffen. Kratzer, gesprungene Scheiben und flatternde Heckschürzen sind auch hier das höchste der Gefühle. Die kommen durch Takedowns und Crashes in Zeitlupe dafür aber echt spektakulär zustande.

Dazu gesellt sich das serientypische Arcade-Gameplay: Ein realistisches Fahrverhalten gibt's nicht, dafür rasanten Rennspaß mit Adrenalin-Garantie. In Hot Pursuit pfeift man auf Schickimicki-Kram wie Reifenabrieb, Benzinverbrauch, Aerodynamik oder Wettereinflüsse. Ob es nun regnet oder die Sonne scheint, ob ihr über Asphalt oder Dreck rast – das macht gefühlt gar keinen Unterschied. Wichtig ist bloß Gas geben und geschickt um die Kurve driften. Eure zwei besten Freunde sind dabei die Handbremse und der Knopf zur Lachgaseinspritzung. Um die Aufzufüllen, schlängelt ihr euch durch den Gegenverkehr, verursacht Beinahe-Unfälle oder lauert im Windschatten der Gegner. Das macht die Rennen nochmal deutlich intensiver. Und wenn ihr in Höchstgeschwindigkeit um eine Spitzkehre schlittert, während im Hintergrund laut Pendulum im Radio ballert, dann ist das auf jeden Fall echt unterhaltsam.




Inhaltlich hat die Neuauflage einiges mehr zu bieten. Optisch lassen sich aber nur wenige Unterschiede im Vergleich zum 2010er Original finden.



Der Fuhrpark umfasst gut 70 Karren, ist aber schon ein wenig in die Jahre gekommen. So ein guter Porsche bleibt jedoch ein zeitloser Klassiker.


Wer In Hot Pursuit Remastered gewinnen will, der lässt am besten die Reifen qualmen. Wer auf die Bremse tritt, hat quasi schon verloren.


Ihr habt auch die Möglichkeit, aus der Cop-Perspektive zu spielen – mit Blaulicht, Hubschrauber-Unterstützung und allem Pipapo.

Nur anspruchsvoll wird Hot Pursuit beim besten Willen nicht. Es gibt keine abschaltbaren Fahrhilfen, keine Auswahlmöglichkeiten bei Traktions- oder Stabilitätskontrolle, nicht mal manuelle Schaltung! Eure Karosse klebt also auch bei 300 Km/h noch auf der Straße wie Kaugummi an der Schuhsohle. Auch das Fahrverhalten der KI-Raser ist weit weg von Realismus. Da es keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade gibt, hilft ein fieser Gummibandeffekt dabei, die Rennen spannend zu halten. Selbst wenn ein Konkurrent also aus eigenem Unvermögen in die Leitplanke crasht, dürft ihr ihn alsbald wieder im Rückspiegel begrüßen. Unschön.

**Oh wie schön ist Seacrest County!**

Etwas hübscher gestaltet sich die Spielwelt von Hot Pursuit: Der fiktive Bundesstaat Seacrest County, angelehnt an die US-Westküste, bietet einen spannenden Mix aus den Strandpromenaden Kaliforniens, den Wäldern Oregons und den Berglandschaften Washingtons. Hier wird also durchaus Abwechslung geboten. Nur besonders lebendig wirkt die Umgebung leider nicht: Wenn ihr die Karte im optionalen Freie-Fahrt-Modus erkundet, müsst ihr schnell feststellen wie leer sie ist. Hier und da begegnen euch mal ein paar KI-gesteuerte Verkehrsteilnehmer, außerdem könnt ihr euch an den neuen Herausforderungen wie „Fahre 15 Minuten bei Höchstgeschwindigkeit" versuchen oder den Fotomodus ausprobieren. Sonst gibt es aber nicht viel zu sehen: keine Sammelgegenstände, keine Aktivitäten, keinen Tag-Nacht-Rhythmus, kein dynamisches Wetter.

So liegt das Hauptaugenmerk auf der Karriere. Die erzählt zwar keine mitreißende Geschichte, wartet dafür aber mit über 120 Rennevents auf, die auch die Strecken der fünf DLC-Packs des Originals enthalten. Auf denen kämpft ihr in Rennen, Duellen und Zeitherausforderungen um Medaillen – Standardkram eben – oder aber ihr liefert euch in den namensgebenden Hot Pursuits Verfolgungsjagden zwischen Rasern und Cops. Hier kommen auch Hilfsmittel wie Nagelbänder oder EMPs zum Einsatz, mit denen ihr euch Gegner vom Hals halten könnt. Das erinnert ein wenig an die verrückten Power-Ups aus Blur und wirkt in unseren Augen schon fast etwas zu sehr auf Action getrimmt. Nett ist dagegen die Möglichkeit, diese Veranstaltungen auch aus der Polizei-Perspektive spielen zu können, das Blaulicht anzuschalten und eigenhändig Straßenrowdys aus dem Verkehr zu ziehen.

**Wohl dem, der Freunde hat**

Dazu gesellt sich noch die Multiplayer-Komponente von Hot Pursuit Remastered: Im klassischen Mehrspielermodus tretet ihr plattformübergreifend gegen andere Fahrer an, neuerdings auch in den zwei neuen Spielvarianten „Alle gegen Alle" und „Meistgesuchter". Mit dem Autolog steht euch zudem eine Art soziales Netzwerk für Need-for-Speed-Spieler zur Verfügung, das euch über die Aktivitäten eurer Kumpels benachrichtigt. PorscheProll69 hat eure Bestzeit unterboten? Dann ab auf den Asphalt und zeigt ihm, wer der wahre König der Straße ist! Im Prinzip ist das eine gute Idee, um den Wettkampf zwischen Freunden anzuheizen – vorausgesetzt ihr habt welche. Denn wenn ihr der einzige eures Bekanntenkreises seid, der Hot Pursuit besitzt dann halten sich die Vorteile des Autologs in Grenzen. Da wäre es vielleicht sinnvoller gewesen, eine Art globalen Highscore einzuführen.

So bleibt als einziger Anreiz fürs Rennfahren nur der Gewinn von Kopfgeld, mit dem ihr neue Fahrzeuge freischaltet. Tunen dürft ihr die allerdings nicht. Zum Launch steht es euch lediglich frei, eure Boliden mithilfe des Farbmischers in unterschiedlichen Tönen zu lackieren. Das ist ein ordentlicher Schritt zurück im Vergleich zum letztjährigen Need for Speed: Heat, in dem ihr noch die volle Kontrolle über Look, Handling und Leistung hattet. Immerhin der Umfang des Fuhrparks ist beachtlich: Insgesamt sind über 70 Karossen am Start, die ihr in der Garage bewundern oder euch anhand freischaltbarer Videoclips näher vorstellen lassen dürft.

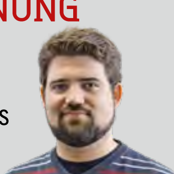
**Ist das schon alles?**

Dabei fällt auch nochmal die optische Überarbeitung von Need for Speed: Hot Pursuit Remastered auf – wenn auch nur minimal. Ja, die Macher haben an ein paar Stellschrauben gedreht, höher aufgelöste Modelle, Schatten und Spiegelungen, mehr Umgebungselemente, verbesserte Texturen und eine größere Sichtweite eingebaut. Die Racing-Action auf PC und Pro-Konsolen bei 60 FPS und in 4K zu erleben, ist ebenfalls eine nette Sache. Sonst springen aber eben nur wenige nennenswerte Unterschiede im Vergleich zum Original ins Auge.

Was uns dann wieder zur Anfangsfrage zurückbringt: Warum haut EA ein Remaster von Hot Pursuit raus? Die Antwort bleibt auch nach unserem Test noch immer schleierhaft. Klar die Neuauflage ist unterhaltsam, aber auch keine spielerische Offenbarung. Das Autolog-Feature ist nett, aber nicht wirklich ausgereift. Die Grafik ist hübsch, kann mit heutigen Standards aber nicht mehr mithalten. So bleibt der Titel nicht mehr als ein 40 Euro teurer Lückenbüßer, der uns die Zeit bis zum nächsten Need for Speed vertreiben soll – dabei aber nur bedingt Erfolg hat. ❑

## MEINE MEINUNG

*David Benke*



**„Das ist nicht das Remaster, das ich wollte, EA!"**

Auch auf die Gefahr hin, mich zu wiederholen: Die Neuauflage von Need for Speed: Hot Pursuit ergibt für mich einfach keinen Sinn. Abgesehen davon, dass ich mir viel lieber ein Remaster von Underground 2 oder Most Wanted gewünscht hätte, bietet der Arcade-Racer einfach zu wenige Alleinstellungsmerkmale, die ein Comeback rechtfertigen würden: Okay, das Gameplay mit spektakulären Crashes und Takedowns gibt es seit Ende der Burnout-Reihe nicht mehr. Das Autolog-Multiplayer-Feature ist auch eine nette Idee, wenn man ein paar Freunde dazu überredet, das Spiel auch zu kaufen. Aber deshalb ein zehn Jahre altes Spiel nochmal rausbringen? Nein, danke! Nach meinem Gefühl hätte EA dieses Jahr gerne auf ein halbgares Need for Speed verzichten können, um uns dann 2021 lieber mal wieder mit einem richtig guten Serienableger aus den Sitzen zu hauen!

## PRO UND CONTRA

- ➕ Spaßiges Arcade-Racing-Gameplay
- ➕ Spektakuläre Crashes und Rennevents
- ➕ Über 70 Karren
- ➕ Coop-Perspektive bringt frischen Wind ins Spiel
- ➕ Original-DLCs im Spiel enthalten
- ➕ Crossplay
- ➕ Interessantes Autolog-Feature
- ➖ Leere Spielwelt
- ➖ Keine Fahrhilfen oder andere Anpassungsmöglichkeiten
- ➖ Kaum herausfordernd
- ➖ Nerviger Gummibandeffekt
- ➖ Kein dynamisches Wetter / Tag-Nacht-Rhythmus
- ➖ Keine globalen Highscores
- ➖ Kaum Tuning-Optionen
- ➖ Nur wenige optische Unterschiede zum Original






Ob sich da jemand ein Vorbild an Solid Snake genommen hat? Der Metal-Gear-Protagonist zieht es aber vor, nicht oben aus seinen Versteck-Kisten herauszugucken.

**Genre:** Ego-Shooter
**Entwickler:** Playmagic
**Hersteller:** Microïds
**Termin:** 10. November 2020
**Preis:** ca. 50 Euro
**USK:** ab 16 Jahren



# XIII

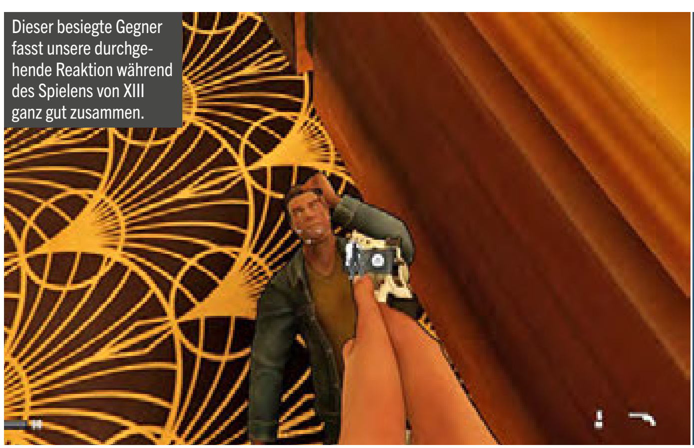
**Von:** Yannik Cunha & Philipp Sattler

Das Remake von XIII könnte theoretisch wunderbar sein, denn es bietet eine interessante Story mit vielen Wendungen. Jedoch ist es abseits davon ein Totalausfall.

17 Jahre nach XIII nun also das Remake. Das Original, eine Spiel-Umsetzung des gleichnamigen, belgischen Comics, wird von Fans bis heute gefeiert. Die Geschichte des Story-Ego-Shooters dreht sich um den titelgebenden Protagonisten XIII, der sein Gedächtnis verlor und scheinbar die Schuld an der Ermordung des Präsidenten trägt. Da er sich aber nicht daran erinnern kann, versucht XIII seine Unschuld zu beweisen und nimmt uns mit auf eine Reise voller Action und fliegender Kugeln. XIII setzt alles daran, uns wissen zu lassen, dass ihr in einem Comic-Spiel seid. So sind fast alle Cutscenes in Bilder aufgeteilt, genau so wie in einem Comic-Heft. Dazu ist alles sehr stark durch Cel-Shading stilisiert, der den Comic-Look weiter hervorhebt. Dieses Stilmittel ist jedoch aus unerfindlichen Gründen im Remake ein wenig zurückgeschraubt worden, was es weniger wie einen Comic wirken lässt. Bevor ihr, klassischerweise ohne Gedächtnis, an einem Strand aufwacht, bekommt ihr eine Sequenz präsentiert, die euch zeigt, dass der Präsident der Vereinigten Staaten erschossen wurde. Und scheinbar tragt ihr die Schuld daran. Leider tritt hier schon der erste Bug auf, denn Tonspur und Video sind komplett zeitversetzt. Das stoppt die Immersion leider prompt und lässt euch eher über die Asynchronität der Szene schmunzeln. Bugs ziehen sich durch das gesamte Spiel hindurch: Manchmal kommt der Ton zu spät, manchmal zu früh und hin und wieder ist er gar nicht existent oder es ruckelt einfach immens. Obwohl die Geschichte wirklich interessant geschrieben und schön durch den Comic-Stil präsentiert ist, dazu noch mit einigen unerwarteten Wendungen bis zum Schluss hin daherkommt, kann man sie kaum ernst nehmen, denn die vielen verschiedenen Bugs reißen euch immer wieder raus. So war etwa bei einer der wichtigsten Sequenzen im Spiel gar nichts zu hören. Durch Comic-Strip-Einblendungen hat XIII einen einzigartigen Stil, die Story zu transportieren. Ihr fühlt euch durchgehend wie in einem US-Agenten-Film. Schade, dass selbst die Einblendungen nicht immer korrekt funktionieren, denn einige Male könnt ihr in den Ausschnitten nur Charaktere sehen, während der Hintergrund nicht lädt.

**Alles muss, nix kann**

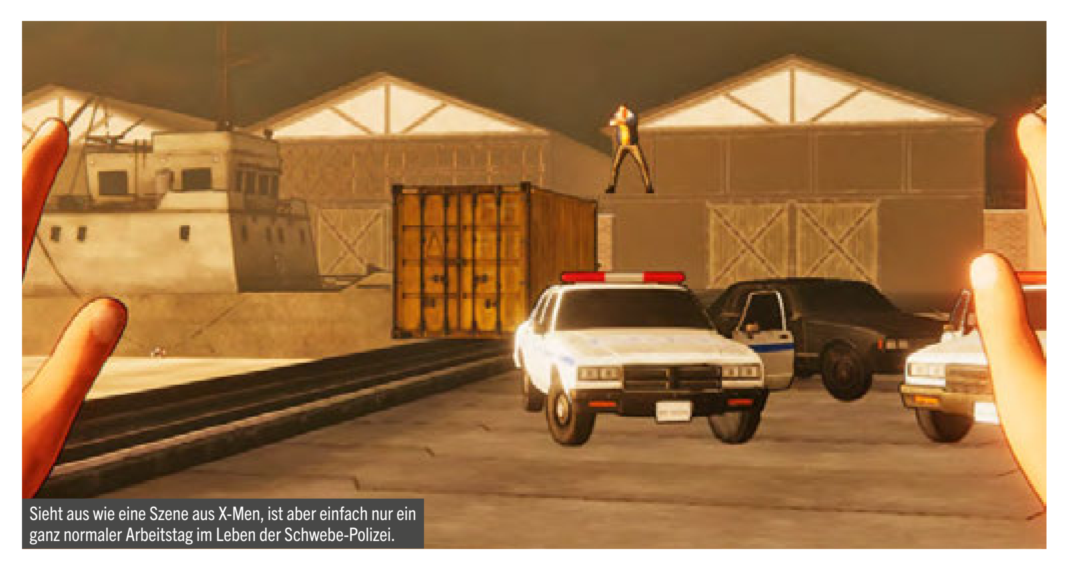
Das Gameplay besteht aus actionreichen Passagen voller Ballerei und Stealth-Abschnitten. Und Fehlern. Jeder. Menge. Fehlern. Bevor irgend-



Dieser besiegte Gegner fasst unsere durchgehende Reaktion während des Spielens von XIII ganz gut zusammen.



Ein Gegner, der euch sieht, jedoch nicht zu euch schaut – warum auch? Die Wand hat immerhin seine Familie beleidigt!



Sieht aus wie eine Szene aus X-Men, ist aber einfach nur ein ganz normaler Arbeitstag im Leben der Schwebe-Polizei.

etwas erklärt wird, sei gesagt, selbst wenn nichts passiert und ihr euch einfach nur umschaut, gibt es Framerate-Einbrüche. Der Titel des Spiels ist hierfür wohl sehr passend, denn sobald mehr als ein simpler Weg in das Bild geladen ist, werdet ihr nicht mehr als eine „XIII“-FPS-Diashow sehen. Wie das Ganze im Kampf aussieht, könnt ihr euch selbst ausmalen. Die Action-Abschnitte könnten eigentlich sehr spaßig sein. Jedoch merkt ihr schnell, dass das „I“ in KI hier nicht ganz passt. Feinde verhalten sich so unlogisch und dämlich, dass ihr nicht das Gefühl habt, gegen Menschen, sondern gegen Schießbudenfiguren mit scharfen Waffen zu kämpfen. Die Bosse toppen das Ganze noch. Die meisten „Big Bads“ versuchen nämlich einen Großteil der Zeit wegzurennen, um euch aus der Ferne aufs Korn zu nehmen. Solange ihr also schlicht und einfach hinterherrennt, könnt ihr ihnen gelassen so viele Ladungen Blei ins Gesicht jagen, wie ihr wollt. Und auch die KI der restlichen Spießgesellen lässt sich in der Regel schnell und einfach austricksen. Außerdem ist das Gunplay eine einzige Katastrophe. Animationen beim Nachladen oder Feuern erinnern an Shooter aus den frühen 90ern. Trefferfeedback ist lediglich in Form eines Schriftzuges über den Gegnern vorhanden. Letzteres benötigt ihr auch dringend, denn die Widersacher fallen erst eine gute Sekunde nach dem finalen Treffer um. Der Ablauf ist dabei immer der Gleiche: Der Feind schreit „ARGH!“, danach fliegt die Waffe auf magische Weise aus seinen Händen und er fällt wie eine steife Holzfigur um. Damit die Sache richtig spaßig wird, setzt auch während der Kämpfe regelmäßig der Ton aus. Das eine Mal schweigen die Waffen, das andere Mal bleibt die Umgebung still und teilweise fehlt der komplette Ton. Die Stealth-Aktionen sind halbwegs abwechslungsreich und teilweise kreativ gestaltet. So schleicht ihr hinter Gegnern her und müsst diese lautlos ausschalten, oder könnt euch mithilfe eines Greifhakens durch Sicherheitssysteme oder über Abgründe hangeln. Doch auch hier liegen wieder technische Probleme vor. Die Physik des Hakens ist aus dem letzten Jahrzehnt und erinnert eher an Worms, denn an Action-Titel. Mit ein wenig Geschick könnt ihr eine unfassbare Geschwindigkeit erreichen und über die halbe Karte fliegen, was natürlich zu unschönen Glitches führt. Sonderlich spannend sind die Spionageaufgaben aber trotz ihrer Kreativität nicht. Sie stellen höchstens eine nette Abwechslung zu den Feuergefechten dar. Auch Dinge wie das klassische „durch Lüftungsschächte krabbeln“, sind beim ersten Mal vielleicht noch spannend, spätestens beim fünften Einsatz aber nur noch langweilig und zeitraubend. Geht es darum, Gegenspieler heimlich auszuschalten, könnt ihr euch von hinten an sie heranschleichen, um sie mit einem Schlag in die Bewusstlosigkeit zu befördern. Oder ihr macht es euch einfach und schießt ihnen eine Kugel in den Kopf. Die zweite Option ist dabei eher zu empfehlen. Denn durch die ständigen Ruckler gehen eure Attacken gerne mal ins Leere. Feinde, die auf eure Angriffe reagieren, bevor ihr sie überhaupt berührt habt, sind keine Seltenheit. Dazu könnt ihr euch nie sicher sein, wann ihr gesehen werdet. Manchmal könnt ihr fünf Meter vor jemandem stehen, ohne dass er alarmiert wird. An anderen Stellen werdet ihr über 20 Meter Abstand und mehrere Meter Höhenunterschied gesichtet. Wahlweise auch mal durch mehrere Wände hindurch. Deswegen: einfach schießen! Selbst wenn Gruppen von Soldaten vor euch lauern, könnt ihr in der Regel einen nach dem anderen ausschalten. Stirbt einer von ihnen, bleiben die anderen stehen und schauen sich überrascht um, fast schon als wollten sie die folgenden Kopfschüsse erhalten. Glücklicherweise gibt es dank des Remakes aber regelmäßige Speicherpunkte, die es im Original nicht gab.

### Genial daneben

Was in XIII funktioniert, ist der Soundtrack. Dieser hat sich zum Original nicht geändert und kann sich deshalb sehen, oder eher hören lassen. Egal ob ihr jemanden belauscht, in eine Basis eindringt oder euch in einer Schießerei befindet, der Soundtrack untermalt immer perfekt die Stimmung, die gerade herrscht. Was an der Soundkulisse jedoch nicht stimmt, ist die Abmischung. Manchmal hört ihr Charaktere, die 30 Meter weit entfernt sind, klar und deutlich. Andere Male hören sich Charaktere, die direkt vor euch stehen, an, als wären sie hinter zwei Wänden versteckt. Oder ihr hört starken Regen, der gar nicht vorhanden ist und des Öfteren passiert es, dass Soundeffekte oder Musik wichtige Dialoge komplett übertönen. Dazu ist die Sprachausgabe sehr inkonsequent. Manche Charaktere sind top vertont, während andere kaum unpassender klingen könnten. Gegnerische Einheiten haben bis zum Ende des Spiels allesamt die gleichen Stimmen und lediglich zwei bis drei verschiedene Ausrufe. Wie oft der Schrei „ALARM!“ zu hören ist, auf den meistens niemand reagiert, lässt sich kaum mehr zählen.

### Ein Mittelfinger an Fans

Das Remake von XIII ist eine Beleidigung gegenüber Fans des Originals. Die schöne Story der Comicvorlage wird durch konstante Bugs in Gameplay und sogar Story-Sequenzen gestört. Dazu sind Mechaniken, die in einem Remake angepasst gehören, wie die KI oder die Physik des Greifhakens, unverändert geblieben. Zudem sind die Animationen unglaublich steif und Ladezeiten von einer halben Minute und mehr keine Seltenheit. Übrigens, die aufgezählten Bugs waren noch lange nicht alle, die uns begegnet sind. Dieses „Remake“ ist ein Downgrade im Vergleich zum Original! Dort gab es weder konstante Framerate-Einbrüche, noch falsche Tonspuren. Im besten Fall wäre der Titel „Remastered“ für XIII Remake angebracht. Denn von einem Remake erwartet man eigentlich eine Überarbeitung in größerem Stile, momentan zu sehen bei Demon's Souls. Jedoch wäre auch das Wort „Remastered“ eine krasse Übertreibung. Für alle, die sich auf das Remake gefreut haben, soll es in Zukunft Besserung geben. Entwickler Microids hat sich bereits für das fehlerhafte Spiel entschuldigt und verspricht Besserung. Das ist jedoch abzuwarten, denn wie ihr seht, gäbe es einiges zu beheben. ❑

## MEINE MEINUNG

*Yannik Cunha*



**„Bugsnax hat wahrscheinlich weniger Bugs als XIII“**

XIII zu testen, hatte einen gewissen Unterhaltungswert. Ich habe oft gelacht, jedoch nie aus Gründen, die das Spiel wollte.Für 5 Euro vom Grabbeltisch könnte man sich überlegen, es zu kaufen: für einen Abend mit Freunden und unvernünftig viel Alkohol. „Jeder Bug, ein Shot“ und nach einer Stunde seid ihr sicherlich gut bedient.

## PRO UND CONTRA

- + Gute Story
- + Gelungener Soundtrack
- + Schöner Grafikstil ...
- + der leider abgeschwächt wurde
- − Unzählige Bugs
- − Künstliche „Intelligenz“
- − Miese Bosskämpfe
- − Stellenweise fehlender Sound
- − Kaum Treffer-Feedback
- − Unbefriedigendes Gunplay
- − Miserable Soundabmischung
- − Viel zu lange Ladezeiten
- − Ständige Framerate-Einbrüche
- − Steife Animationen



Anders als in Soul Harvest steuert ihn in Fallen God nur noch eine Fraktion: die Trolle.

**Genre:** Echtzeit-Strategie/RPG
**Entwickler:** Grimlore Games
**Hersteller:** THQ Nordic
**Termin:** 3. November 2020
**Preis:** ca. 25 Euro
**USK:** nicht geprüft

# **Spellforce 3:** Fallen God

**Von:** Felix Schütz

Der große Schlussakt für Spellforce 3 rückt die Trolle ins Rampenlicht. Nebenbei wechselt der Multiplayer auf ein Free2Play-Modell.

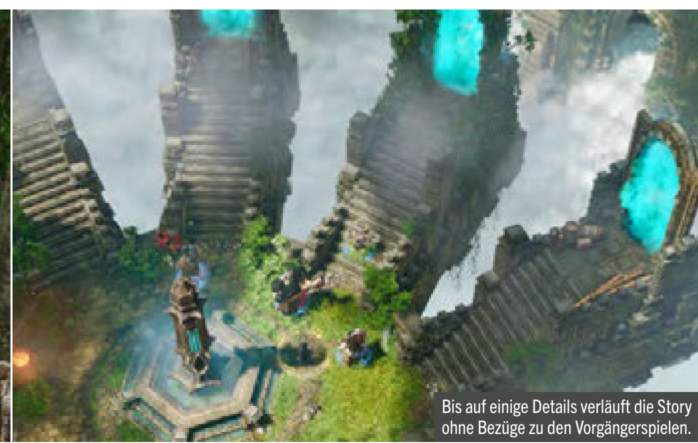
Wer vom Pferd fällt, sollte gleich wieder aufsteigen. Ein altes Sprichwort, in dem Wahrheit steckt, das haben zumindest die Entwickler von Grimlore Games eindrucksvoll bewiesen. Mit Spellforce 3 legten die Münchner nämlich erst mal eine glatte Bauchlandung hin, der Strategie-Rollenspiel-Mix kam mit horrenden Bugs auf den Markt. Doch das Team gab nicht auf: Patches über Patches sollten folgen, die aus Spellforce 3 schließlich doch noch ein gutes Spiel zauberten, die erste Standalone-Erweiterung Soul Harvest war sogar noch besser. Nun erscheint mit Fallen God die zweite, eigenständig lauffähige Erweiterung, inklusive frischer Kampagne und brandneuer Fraktion.

**Story für Geduldige**

Fallen God erzählt eine kleinere Geschichte als seine Vorgänger, es geht ausnahmsweise mal nicht um die Rettung der Welt. Im Zentrum stehen nun die Mondgeborenen, ein Trollstamm, den wir von einem Fluch heilen sollen. Zu diesem Zweck muss ein uralter, zerstückelter Halbgott wiederhergestellt werden, die Suche nach seinen Körperteilen zieht sich als roter Faden durch die Hauptquestreihe. Damit knüpft die Geschichte von Fallen God zwar nicht direkt an die Vorgänger an, doch ein paar Vorkenntnisse schaden trotzdem nicht: Wieder mal feuern die Autoren eine solche Ladung an Namen, Orten und Begriffen ab, dass der Einstieg mitunter schwer fällt. Dazu gibt es wieder Unmengen an optionalen Gesprächen und Wiederholungen, außerdem gehen viele Sprecher so bedächtig ans Werk, dass man die Texte längst gelesen hat, bevor sie fertig gesprochen wurden. Gewöhnungsbedürftig: Die Trolle reden von sich grundsätzlich in der dritten Person, beginnen ihre Sätze am liebsten mit einem ausgedehnten „Hmmm…“ und auch so



Eure vierköpfige Trollparty ist fest vorgegeben, kann aber vielfältig angepasst werden.



Bis auf einige Details verläuft die Story ohne Bezüge zu den Vorgängerspielen.



In den Massenkämpfen leidet hin und wieder die Übersicht. Eine Autocast-Funktion gibt's leider nicht.

manche Sprüche („Bei Tiaras Titten!") wirken eher peinlich als stimmungsvoll. Hier wiederholen die Entwickler leider einige Fehler aus den Vorgängerspielen. In gewisser Weise scheint ihnen das sogar bewusst zu sein: Wer 100 Dialoge überspringt, erntet dafür nämlich prompt ein Achievement.

**Vier Trolle sollt ihr sein!**

Anders als in den Vorgängern steuern wir diesmal ein festgelegtes, vierköpfiges Team. Zum Start dürfen wir lediglich einige Talentbäume und Klassenschwerpunkte festlegen. Jeder Troll hat eine Besonderheit, beispielsweise kann Häuptling Akrog Geister beschwören, der alte Grungwar Graupelz stärkt seine Party mit Buffs und Zazka Kleinzahn zwängt sich durch enge Tunnel und erreicht so verborgene Bereiche. Am besten gefällt uns aber der vierte Begleiter Noag Mondblut, ein einfältiger Troll, der Barrieren zerdeppern und im Kampf massig Schaden wegstecken kann. Noag stellt uns im Spielverlauf immer wieder Fragen zu unseren Entscheidungen – je nach Antwort werden in seinem Talentbaum dann verschiedene Upgrades und Boni freigeschaltet. Ein netter Einfall, der Story und Gameplay sinnvoll miteinander verzahnt.

**Bewährter Genremix**

Am Grundkonzept ändert sich nichts: Im Verlauf der Kampagne bereisen wir unterschiedliche, wunderhübsch gestaltete Maps, auf denen Rollenspiel und Echtzeit-Strategie fließend ineinander übergehen. Für sich betrachtet sind zwar beide Anteile nicht wirklich tiefgängig, aber in Spellforce galt schließlich schon immer: Die Mischung macht's! So muss man beispielsweise eben noch eine große Verteidigungsschlacht an mehreren Fronten schlagen, nur um im nächsten Moment einen unterirdischen Tempel zu erkunden, in dem wir unsere kleine Party durch Zeitportale schicken und kleine Rätsel lösen. Obwohl viele Gegnertypen und Ideen aus den beiden Vorgängerspielen übernommen wurden, bekommt man für gerade mal 25 Euro also wieder einiges geboten!

Die RPG-Kämpfe mit der Vier-Troll-Party spielen sich anfangs zwar etwas zäh, das gibt sich aber, sobald man bessere Ausrüstung und ein paar Skills freigeschaltet hat. Letztere werden wie gewohnt mittels Ringmenü oder einer Schnellauswahl ausgelöst, das ist vor allem in den unübersichtlichen Massenschlachten, aber auch in den Bosskämpfen praktisch, die immer wieder für kleine Highlights sorgen.

**Strategie light**

Auch der Strategie-Part bleibt unverändert: Viele Maps sind in Sektoren unterteilt, die wir zunächst erobern müssen. Anschließend bauen wir Holz und Stein ab, sammeln Nahrung und bilden Einheiten aus. Das spielt sich simpel, da die Baureihenfolge immer gleich bleibt. Die Trolle verlangen außerdem nach zwei einzigartigen Ressourcen, Kram und Opfergaben. Beide werden mithilfe eines Gebäudes und ein paar Sammlern automatisch erzeugt, ohne dass man dafür irgendetwas tun oder gezielt expandieren müsste. Einfach bauen und hinstellen, schon braucht man sich nie wieder darum zu kümmern.

Die Truppenausbildung ist allerdings umständlicher geraten: Alle Trollkämpfer basieren auf zwei Basiseinheiten, die man zunächst in eines von drei Ausbildungslagern schicken muss, um sie zu spezialisieren. So wird aus einem einfachen Axtschwinger beispielsweise ein kampfstarker Krieger. Schickt man den nun ein weiteres Mal ins Trainingslager, verwandelt er sich in einen zähen Fleischberg, der Belagerungsschaden austeilt. Auf die gleiche Weise verfahren wir auch mit Fernkämpfern, Lufteinheiten und Magiern, was unnötig Zeit und Klicks kostet, bis man eine große Armee aufgestellt hat. Auch verliert man die Ressourcenkosten dadurch schneller aus dem Blick als bei anderen Völkern. Alles in allem: eher umständlich als intuitiv.

**Viel zu tun, aber wenig verbessert**

Davon abgesehen spielt sich Fallen God aber ziemlich komfortabel, schließlich hat man das verbesserte Interface und die vielen Optionen aus Soul Harvest unverändert übernommen. Dadurch bleiben allerdings auch einige Altlasten erhalten, etwa das Fehlen einer Autocast-Funktion, mit denen Truppen ihre Spezialkräfte automatisch einsetzen können. Auch die teils winzigen Hotspots für Schätze, die in den detailverliebten Umgebungen gerne mal untergehen, kennen wir schon aus den Vorgängern. Man muss die Kamera also wieder häufig drehen und die Maps genau absuchen, wenn man jedes Beutestück einsacken will.

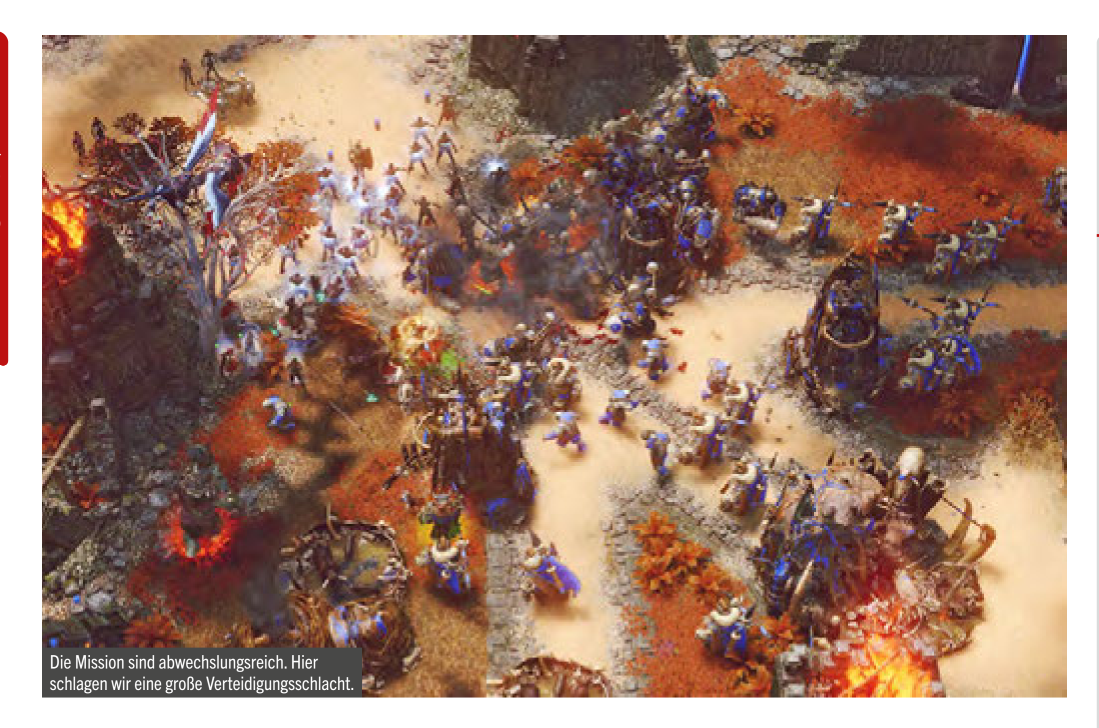
Und das sollte man auch, schließlich müsst ihr eure Helden regelmäßig mit neuen Waffen, Rüs-



Trolle können viele Items nicht tragen. Den Großteil der Ausrüstung stellt ihr beim Schmied her.



Die zahlreichen Quests stecken voller Dialoge, die allerdings oft zu langatmig ausfallen.


Die Mission sind abwechslungsreich. Hier schlagen wir eine große Verteidigungsschlacht.

tungen und Schmuck ausstatten, damit sie eine Chance haben. Da die gewaltigen Trolle aber mit normalen Schwertern, Rüstungen und Helmen nix anfangen können, ist der Großteil der Beute für sie unbrauchbar. Deshalb gibt es nun die Möglichkeit, das Zeug in Materialen zu zerlegen, mit denen ihr euch anschließend beim Schmied neue Troll-Ausrüstung basteln könnt. Außerdem schaltet ihr für jeden Helden regelmäßig neue Talente frei, die verschiedene Spielweisen begünstigen. So könnt ihr eure vier Trolle beispielsweise zu Nah- oder Fernkämpfern, Naturmagiern, Unterstützern oder verschiedenen Mischklassen hochzüchten.

Gleichzeitig dürft ihr aber auch euren Stamm weiterentwickeln: In eurem Basislager gibt es zahlreiche Upgrades, mit denen ihr beispielsweise die Ressourcenkosten für Einheiten senken oder die Sammelrate eines Rohstoffgebäudes erhöhen könnt. Das System ist zwar denkbar langweilig präsentiert, sorgt aber zumindest dafür, dass man bis zum Schluss ordentlich beschäftigt ist.

**Multiplayer mit Free2Play-Option**

Ein netter Bonus: Auch in Fallen God habt ihr die Möglichkeit, die Story-Kampagne im Koop zu spielen. Und wer sich stattdessen lieber mit der KI oder anderen Spielern misst, hat dafür nun mehrere Optionen: Mit dem Release von Fallen God wurde zeitgleich eine neue Spielvariante namens Spellforce 3: Versus veröffentlicht. Dahinter verbirgt sich eine reine Mehrspieler-Auskopplung auf Free2Play-Basis. Ihr könnt das kostenlose Spiel einfach herunterladen, beim ersten Start wird euch dann automatisch eine von drei Fraktionen (Mensch, Orks oder Elfen) zugewiesen – und zwar dauerhaft, ihr dürft die Seite danach nicht mehr wechseln! So könnt ihr bereits gegen die KI spielen und auch am Ranglistenmultiplayer teilnehmen. Wollt ihr Zugriff auf die drei restlichen Völker (Dunkelelfen, Zwerge und Trolle) haben, könnt ihr für 15 Euro auch das Full PvP Upgrade kaufen, dadurch stehen euch alle Mehrspielerinhalte offen. Weitere Mikrotransaktionen, versteckte Kosten oder Werbung gibt es laut THQ Nordic übrigens nicht.

Alternativ könnt ihr euch natürlich auch für eines der drei Hauptspiele entscheiden: Das Basisspiel Spellforce 3 von 2017, die Fortsetzung Soul Harvest von 2019 oder das neue Fallen God, mit denen ihr Zugriff auf die jeweiligen Völker im Multiplayer und auf die drei Singleplayer-Kampagnen bekommt.

**Wie geht's weiter?**

Mit Fallen God wollen die Entwickler das Kapitel Spellforce 3 gebührend abschließen, es sind keine weiteren Add-ons geplant. Bevor man sich neuen Projekten widmet, soll aber endlich das Hauptspiel überarbeitet und auf den Stand von Soul Harvest gebracht werden – das hatte Grimlore Games schließlich schon vor einem Jahr versprochen. ❑

## MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Zwar kein Fortschritt, aber ein gutes Paket zum fairen Preis."

Nach dem runden Soul Harvest hatte ich gehofft, dass sich die Entwickler auch mit Fallen God nochmal so deutlich steigern können. Das ist leider nicht der Fall: Ich habe die 20 Stunden lange Kampagne zwar gerne durchgespielt, doch echte Begeisterung kam dabei nicht auf. Gerade im Strategie-Part hätte ich mir mehr Tiefgang erhofft, hier bringt die Troll-Fraktion leider kaum neue Impulse. Als Genre-Mix mit stärkerem RPG-Einschlag macht Fallen God aber trotzdem wieder eine gute Figur, was vor allem der ungewöhnlichen Heldentruppe und den abwechslungsreichen, wunderschönen Maps zu verdanken ist. Für meinen Geschmack geht allerdings zu viel Spielzeit für die langatmigen Dialoge drauf, hier wäre weniger mehr gewesen. Wer aber schon die beiden Vorgängerspiele mochte, dürfte sich daran wohl kaum stören. Ihr habt Spellforce 3 gerne gespielt? Dann könnt ihr auch hier bedenkenlos zuschlagen – die 25 Euro ist Fallen God allemal wert.

## PRO UND CONTRA

- + Bewährter Genre-Mix
- + Eigenständige Story
- + Schicke, abwechslungsreiche Maps
- + Unverbrauchte Heldentruppe
- + Ordentlicher Umfang, fairer Preis
- + Grafisch immer noch sehr hübsch
- + Überwiegend gute Sprecher
- + Kampagne im Koop spielbar
- − Strategie-Part fällt seicht aus
- − Troll-Fraktion spielt sich überwiegend altbacken
- − Einige Schätze schwer zu erkennen
- − Umständliches Truppen-Ausbilden
- − Langatmige Dialoge
- − Kein Autocast für Einheiten
- − Unübersichtliche Kämpfe
- − Zäher Einstieg





Gelegentliche Bosskämpfe sorgen für Kurzweil und locken mit wertvoller Beute.


Anspruchslos: Die Kram-Sammler der Trolle erledigen ihren Job fast schon automatisch.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Hersteller: Bethesda
Termin: 20. Oktober 2020
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 18 Jahren

# Doom Eternal: The Ancient Gods Part One

Action an der Schmerzgrenze: Die erste Erweiterung zum Shooter-Hit stellt auch eingefleischte Doom-Profis auf eine harte Probe.

**Von:** Felix Schütz

Klären wir die wichtigste Frage doch zuerst: Euch war Doom Eternal zu schwer? Dann lasst am besten gleich die Finger von The Ancient Gods – Part One. Denn die erste DLC-Erweiterung ist schon auf der normalen Stufe so unbarmherzig, dass das fantastische Hauptspiel dagegen wie ein ausgedehntes Tutorial wirkt.

**Blutbad in zwei Akten**

Der Name verrät es: The Ancient Gods wird in zwei Teilen veröffentlicht, in Part One erleben wir also nur die erste Hälfte der neuen Geschichte. Die knüpft nahtlos an das Hauptspiel an, das man allerdings nicht besitzen muss, denn The Ancient Gods ist auch eigenständig lauffähig. Am Grundprinzip ändert sich natürlich nix: Nach seinem Sieg über die Kahn Maykr sucht sich der Slayer neuen Streit, diesmal in drei fantastisch gestalteten Levels, die euch wieder kreuz und quer durch die Dimensionen führen und vier bis fünf Stunden beschäftigen sollten. Das Blutbad beginnt auf der UAC Atlantica Facility, einer verregneten Basis mitten im tosenden Ozean – ein angenehm klassischer, stimmungsvoller Schauplatz, der sogar in einem kleinen Tauchgang zum Meeresgrund endet. Danach geht's in die Blutsümpfe der Hölle, wo explosive Pflanzen, dichter Nebel und riesige Tentakelviecher für Abwechslung sorgen. Am Schluss landet der Slayer im überwucherten Urdak, das sich nun unter der Kontrolle der Dämonen befindet. Etwas schade: Anders als im Hauptspiel kehrt ihr zwischendurch nicht mehr in eure fliegende Festung zurück, die hat id Software diesmal kurzerhand gestrichen.

**Fantastische Schauplätze**

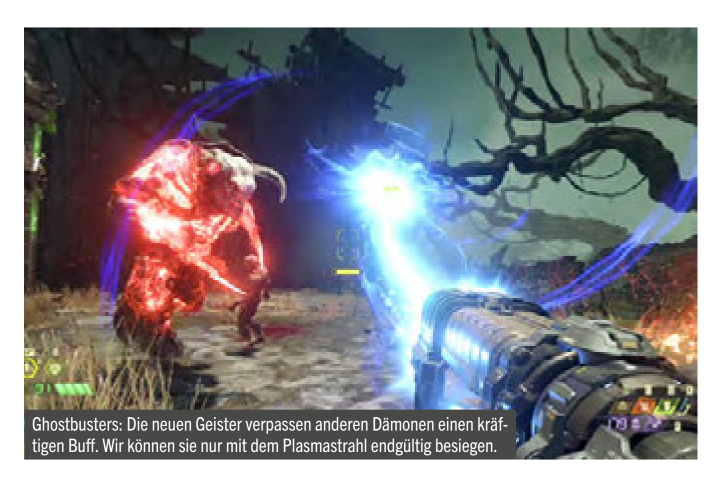
Alle Levels kommen wie gewohnt mit einigen Secrets und kleineren Umgebungsrätseln daher, dazu zählen auch wieder die umstrittenen Sprungeinlagen, in denen ihr an Stangen entlangschwingen und an Wänden raufklettern müsst. Insgesamt gibt es aber weniger Geheimnisse zu entdecken als im Hauptspiel, was schlichtweg daran liegt, dass ihr keine neuen Upgrades finden müsst. Euer Slayer ist nämlich vollständig ausgerüstet, alle Waffen, alle Runen, alle Verbesserungen sind von Anfang an freigeschaltet. Ihr erbeutet im Spielverlauf lediglich drei neue Runentypen, die in einen vierten, zusätzlichen Slot eingesetzt werden. Eine davon lässt euch beispielsweise ein verlorenes Extra-Leben zurück verdienen, sehr nützlich! Leider gibt es aber überhaupt keine neue Ausrüstung für den Slayer, ihr nutzt exakt die gleichen Waffen, Upgrades und Moves wie im Hauptspiel. Das ist ein bisschen enttäuschend, schließlich gab es schon im Hauptspiel größtenteils die gleichen Knarren wie in Doom (2016).



Der pfeilschnelle Marauder hat uns schon im Hauptspiel Nerven gekostet. In The Ancient Gods bekämpfen wir zwei von ihnen gleichzeitig. Danke für nix!



Ohne Nachschub geht gar nichts mehr: Glory Kills, Flammenwerfer und Kettensäge sind in The Ancient Gods praktisch im Dauereinsatz.


Ghostbusters: Die neuen Geister verpassen anderen Dämonen einen kräftigen Buff. Wir können sie nur mit dem Plasmastrahl endgültig besiegen.

**Viel Glück und viel Sägen!**

Doom Eternal wurde vor allem für seine schweißtreibenden Arena-Kämpfe gefeiert, in denen man ganze Dämonenhorden in irrem Tempo von der Bildfläche putzt. The Ancient Gods setzt in dieser Hinsicht überall einen drauf: Kleine Gefechte gegen einzelne Gegner sind seltener geworden, stattdessen nehmen die Arena-Gemetzel nun den Großteil der Spielzeit ein, teilweise wirken sie regelrecht aneinandergereiht. Diese Kampfsequenzen sind zwar genau so fantastisch spielbar wie in Doom Eternal, allerdings werfen sie uns derart viele Gegner entgegen, dass sie sich mitunter gestreckt anfühlen. Zehn Minuten und mehr pro Kampf sind keine Seltenheit, damit erinnern die Blutbäder eher an die optionalen, besonders fordernden Slayer-Tore, die man im Hauptspiel mit einem Schlüssel öffnen musste. Auch in Ancient Gods gibt es wieder drei dieser Tore, allerdings stechen sie im Vergleich zum restlichen Spiel kaum noch heraus. Allein das spricht Bände darüber, wie knifflig die drei neuen Levels geraten sind.

Die Entwickler schleudern euch von Anfang an die dicksten Feinde aus dem Hauptspiel entgegen. Da spawnen auch mal mehrere Cyberdemons und Barons of Hell auf einmal, teilweise in Levelbereichen, wo ihr sie am wenigsten erwarten würdet, stets flankiert von Unmengen kleinerer Dämonen wie Imps oder Zombies, die euch dringend nötige Lebenspunkte, Schildenergie und Munition liefern. Und erinnert ihr euch noch an die übertrieben schnellen Marauder aus dem Hauptspiel? Glückwunsch, in Ancient Gods dürft ihr zwei von ihnen gleichzeitig bekämpfen. Kleiner Tipp: Gar nicht lang fackeln und gleich die BFG 9000 auspacken…

**An der Schmerzgrenze**

Das alles wäre schon unbarmherzig genug, doch die Dämonen bekommen noch weitere Verstärkung in Form von drei neuen Gegnertypen. Zwei davon – Geschütztürme und korrumpierte Blood Maykr – lassen sich nur mit präzisen Treffern schnell und effektiv ausschalten. Der Sniper-Aufsatz für die Schwere Kanone und die Balliste gewinnen deshalb stark an Bedeutung. Der dritte neue Gegnertyp ist eine Geisterform, der andere Dämonen erheblich verstärkt. Erst wenn man ihre Wirtskörper zerstört, wird der Geist freigesetzt. Danach ist Tempo gefragt: Nur mit dem Beam-Aufsatz der Plasmakanone lassen sich die blauen Viecher endgültig zerstören, sonst besetzen sie einen weiteren Dämon und das Spielchen beginnt von vorne. Hinzu kommen noch die bekannten Buff-Totems, außerdem tauchen von Zeit zu Zeit gestärkte Versionen von Dämonen auf, die noch schneller und härter austeilen als gewohnt.

Rechnet man das alles zusammen, die neuen Gegner, die Totems, die Stärkungsformen und die schieren Massen an schweren Dämonen, die hier minutenlang auf euch einstürmen, gerät die Balance zum Teil heftig ins Wanken: Auf normaler Schwierigkeitsstufe fühlt man sich häufiger in die Enge gedrängt als noch im Hauptspiel, wer hier nicht Superheldenreflexe an den Tag legt und unbeirrt Lebenskraft, Munition und Rüstung nachtankt, hat keine Chance mehr. Der Effekt: Manche Kämpfe können tatsächlich auch mal nerven, weniger wäre hier mehr gewesen. Das gilt auch für den letzten Bosskampf, der uns zig Anläuf gekostet hat. Am Ende erbarmte sich das Spiel und bot uns schließlich eine extra starke Rüstung an, im Grunde ein spieleigener Cheat, um uns über die Ziellinie zu bringen. Normalerweise hätten wir solche Hilfen abgelehnt, verstößt ja gegen die Gamer-Ehre und so. Diesmal schlugen wir aber ein. Wir wollten es einfach nur noch hinter uns bringen. Immerhin hat es sich aber gelohnt: Die Schlusssequenz liefert nochmal einen coolen Story-Twist und wirft einen bedrohlichen Schatten auf das nächste Kapitel, an dem id Software bereits arbeitet!

The Ancient Gods: Part Two hat noch keinen Releasetermin. Part One ist für ca. 20 Euro als Download-Fassung erhältlich und eigenständig lauffähig. Für 30 Euro könnt ihr Part One und Part Two auch als Season Pass kaufen. Der Battlemode-Multiplayermodus ist in allen Versionen enthalten. ❑

## MEINE MEINUNG

*Felix Schütz*



„Grandiose Action? Klar! Aber auch etwas zu viel des Guten."

id Software scheint fest davon auszugehen, dass man das Hauptspiel gemeistert hat, bevor man sich an The Ancient Gods wagt. Das ist bei einem Add-on natürlich nicht verkehrt, allerdings hätte es dann vielleicht eine Art Warnhinweis gebraucht, schließlich ist es auch eigenständig lauffähig. Ich hatte überhaupt keine Probleme mit Doom Eternal, im Gegenteil – ich habe es geliebt! Doch The Ancient Gods ist mir auf normaler Stufe zu schwer geraten. Ja, es ist irgendwie schaffbar, die neuen Levels sind toll und die Action spielt sich immer noch großartig. Aber es ist manchmal auch regelrecht nervig, weil sich einige Kämpfe unfair anfühlen oder einfach kein Ende nehmen wollen. Wie soll das erst in Part Two werden? Meine Bitte an die Entwickler: Entweder den Anspruch im nächsten Add-on spürbar runterfahren oder dem Slayer ein paar neue Tricks und Waffen spendieren, mit denen er sich besser zur Wehr setzen kann. Sonst bleibt mir künftig wohl nur noch der leichte Schwierigkeitsgrad, um das Ende der Story zu erleben. Und das kann doch nicht der Sinn hinter einem Add-on sein.

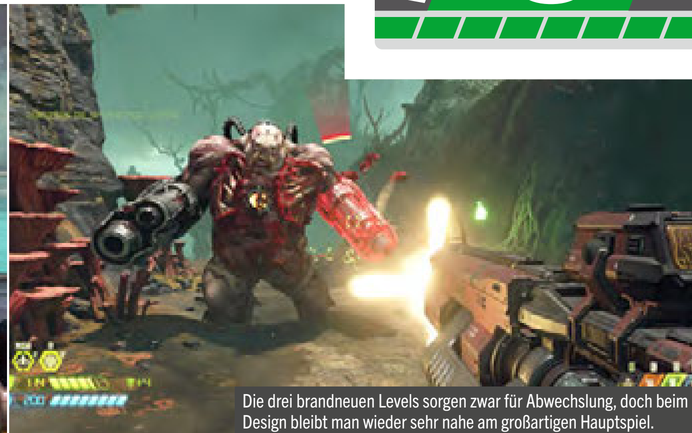
## PRO UND CONTRA

- ➕ Drei toll designte Levels
- ➕ Viel Action, wenig Leerlauf
- ➕ Knüpft gelungen an das Hauptspiel an
- ➕ Rasend schnelle, exzellent spielbare Kämpfe
- ➕ Gewohnt starker Soundtrack
- ➕ Einige paar coole, überraschende Momente (die wir hier nicht spoilern)
- ➕ Eigenständig lauffähig
- ➖ Keine neuen Waffen oder Gadgets
- ➖ Einige Kampfarenen fallen diesmal übertrieben lang und schwer aus
- ➖ Neue Gegnertypen erfordern hohe Präzision im Kampfgetümmel
- ➖ Außer drei neuen Runen gibt es nix freizuschalten
- ➖ Unverändert: Die umstrittenen Sprungeinlagen
- ➖ Vier bis fünf Stunden Spielzeit für 20 Euro sind etwas mager

WERTUNG 8




Die verworrene Story rund um den Slayer, die Mayker und Dämonen wird nahtlos fortgesetzt, das Ende der Geschichte erleben wir aber erst in Part Two.


Die drei brandneuen Levels sorgen zwar für Abwechslung, doch beim Design bleibt man wieder sehr nahe am großartigen Hauptspiel.

Die Grafikpracht von Godfall ist wirklich beeindruckend. Besonders die Hintergründe sind immer wieder einen Blick wert.

# Godfall

**Genre:** Action-Rollenspiel
**Entwickler:** Gearbox Publishing
**Hersteller:** Counterplay Games
**Termin:** 12. November 2020
**Preis:** ca. 60 Euro
**USK:** ab 16 Jahren

## Hübsche Optik und spaßiges Kampfsystem gemischt mit 0815-Story.

**Von:** Michael Grünwald

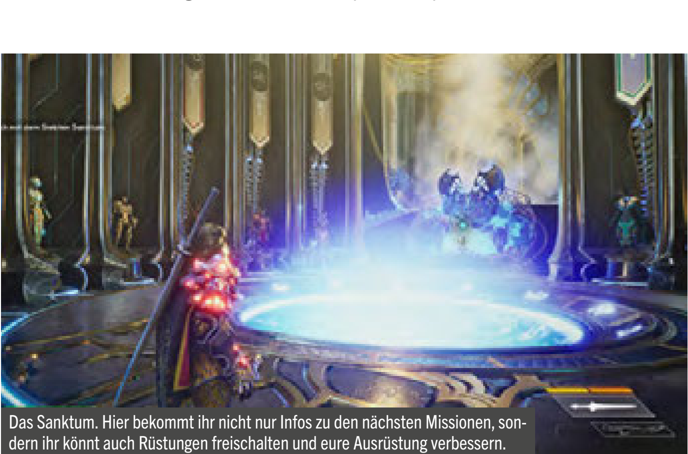
Am 12. November erschien Godfall für den PC und pünktlich zum Release der Playstation 5 auch konsolenexklusiv auf Sonys neuestem Flaggschiff. Der „Looter-Slasher“, wie das Entwicklerstudio Counterplay Games seinen Titel selbst getauft hat, erinnert an eine Mischung aus Diablo und God of War. Eine Story und Innovationen fehlen dabei allerdings beinahe komplett. Warum Godfall dennoch Spaß macht, verraten wir euch gerne.

Bereits in frühen bewegten Bildern konnte man das Grafikpotenzial des Third-Person-Rollenspiels erkennen – und dieser Ersteindruck bestätigt sich. Godfall sieht auch in der finalen Version auf dem PC außerordentlich gut aus. Mit knallbunter Optik, massig Partikeleffekten, Reflektionen auf Schwertern, Böden und sämtlichen anderen Gegenständen setzt der Titel definitiv grafische Glanzpunkte. Dazu kommen wunderschöne Hintergrundlandschaften in den drei spielbaren Welten. Bis auf wenige, wirklich sehr kurze Ruckler läuft Godfall einwandfrei. Rein optisch bieten die drei Gebiete (Erdreich, Wasserreich, Luftreich) durchaus Abwechslung, doch die Probleme fangen schon in den jeweiligen Abschnitten an: Hier schöpft das Entwicklerstudio nämlich bei Weitem nicht das Potenzial aus, dass der Titel bieten könnte. Zu häufig und einförmig müssen wir uns einen Weg durch generische Gegnergruppen kämpfen.

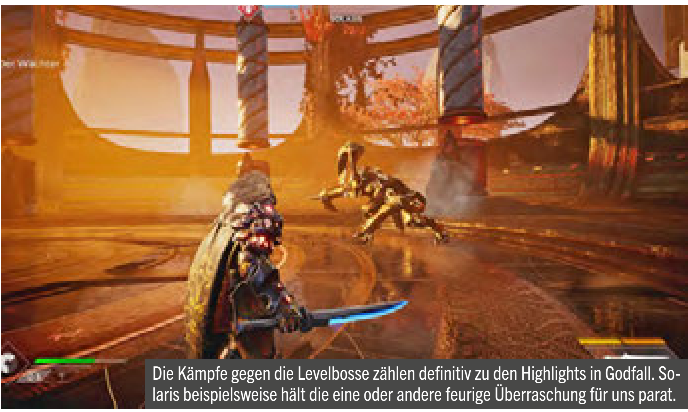
Von Insekten-ähnlichen Wesen über klassische Nah- und Fernkämpfer bis hin zu verchromten Blechraubtieren a la Horizon: Zero Dawn hatten wir bei jedem Feind das Gefühl, wir hätten ihn in anderen Spielen schon einmal oder sogar mehrfach gesehen. Zwar gibt es sammelbare Kodex-Einträge, die ein wenig auf die Geschichte der Kreaturen eingehen, doch Godfall verpasst es hier komplett, sich von anderen Spielen des Genres zu unterscheiden. Natürlich befinden wir uns in einer Fantasy-Welt, in der nicht immer alles Sinn ergeben muss, doch die Kreaturen und Wesen, gegen die wir antreten, wirken derart zusammenhangslos in die Spielwelt platziert, dass die Frage nach dem „Warum?“ beim Durchspielen häufiger aufkam. Ein wenig mehr Hintergrundgeschichte hätte dem Spiel sicher gutgetan und wäre vielleicht sogar interessant gewesen.

### Zoff unter Blechbrüdern

Da es gerade schon um ein wenig Geschichte ging und die Betonung liegt eindeutig auf „wenig“, kommen wir zum Hauptproblem des Spiels. Die Story ist quasi in einem Dreizeiler zusammengefasst: Wir schlüpfen in Godfall in die Rolle des Valorianers Orin, einem halbgöttlichen Krieger in Chromrüstung. In einer schicken Eröffnungssequenz sehen wir, wie unser Held einen Kampf gegen seinen von Macht besessenen Bruder Macros verliert und beinahe stirbt. Ab die-



Das Sanktum. Hier bekommt ihr nicht nur Infos zu den nächsten Missionen, sondern ihr könnt auch Rüstungen freischalten und eure Ausrüstung verbessern.



Die Kämpfe gegen die Levelbosse zählen definitiv zu den Highlights in Godfall. Solaris beispielsweise hält die eine oder andere feurige Überraschung für uns parat.

sem Zeitpunkt schwört Orin auf Rache. Wer in dem ca. 20-25-stündigen Abenteuer erwartet, dass die Story tiefgründiger auf Charaktere oder Spielwelt eingeht, der wird schnell enttäuscht. Nach jeder absolvierten Mission kommen wir in das Sanktum – unsere Basis. Dort befindet sich zum einen das Siebte Sanktum, eine Art Orakel, das Orin die nächsten Aufträge mitteilt, und zum anderen ein gesichtsloser Waffenschmied, der ... nun ja, einfach nur anwesend ist und hin und wieder ein paar schlaue Worte zum Besten gibt. Außerdem könnt ihr im Sanktum zwischen den Missionen neue Rüstungen freischalten. Jede der zwölf Valorkürass, so werden die Rüstungen in Godfall genannt, hat eigene Vorteile. Eine Klasse bietet beispielsweise eine höhere Chance auf Vergiftung, während eine andere den Feuerschaden in die Höhe treibt. Abgesehen davon, dass man an dieser Stelle erneut umsonst auf Innovationen wartet, bemerkt man die unterschiedlichen Elementschäden im Kampf nur marginal. Auf keinem der drei Schwierigkeitsgrade hatten wir beim Durchspielen mit den verschiedenen Rüstungen große bemerkbare Vor- oder Nachteile.

**Schuster, bleib bei deinen Leisten**

Wie bereits gesagt bezeichnet sich das Spiel als „Looter-Slasher". Genau bei diesem Punkt kann Godfall auch überzeugen. Das Kampfsystem funktioniert hervorragend und selbst nach 20 Stunden Spielzeit macht es immer noch extrem viel Spaß mit dem Schwert voran in diverse Gegnergruppierungen zu springen. Hauptaugenmerk liegt dabei klar in der Offensive. Und hier unterscheidet sich Godfall endlich von vielen anderen Titeln des Genres. Natürlich müssen wir dennoch hin und wieder unseren Schild zum Blocken benutzen oder mit einem gekonnten Rutschen im letzten Moment ausweichen. Doch das Austeilen von Hieben steht deutlich im Vordergrund. Fünf verschiedene Waffengattungen stehen uns dabei zur Verfügung: Doppelklingen und Langschwerter bieten schnelle Aktionen, während Kriegshämmer, Stangenwaffen und Großschwerter eher für die nötige Durchschlagskraft sorgen. Trotz der mächtigen Werkzeuge stellen euch eure Widersacher immer wieder vor große Herausforderungen.

Zum einen können manche Kreaturen ordentlich einstecken, zum anderen befinden sich zwischendurch Gegner mit Heilungsfähigkeiten unter den Feinden. Highlights sind außerdem die Kämpfe gegen diverse Minibosse und Level-Endgegner. Diese sind gut inszeniert, abwechslungsreich und enden meistens in einem wunderschönen Partikeleffekt-Feuerwerk. Sollte Orin einmal das Zeitliche segnen, bietet euch das Spiel auf dem leichten und mittleren Schwierigkeitsgrad faire Respawnpunkte, ohne Verlust des Fortschritts in Bosskämpfen. Es kam jedoch mehrmals nach unserem Ableben vor, dass sich die Gesundheitsleiste der Endgegner beim erneuten Aufeinandertreffen wie von Geisterhand regenerierte und wir wieder von vorne anfangen mussten. Auf der schwierigsten Stufe gilt die Mission dagegen nach dem dritten Tod als gescheitert und man startet im Sanktum auf ein Neues.


Was da wohl drinnen ist? Beute gibt es nicht nur von besiegten Feinden, sondern auch aus zahlreichen Kisten, die in der Spielwelt herumstehen.

**Ein bisschen Loot, tut immer gut**

Wie es sich für einen „Looter-Slasher" gehört, darf natürlich auch die Beute nicht zu kurz kommen. Wir bekommen sowohl von besiegten Feinden, als auch aus geöffneten Truhen allerhand Nützliches oder aber auch viel Unnützes. Vor allem, wenn wir in alte Gebiete zurückkehren, um genug Siegel für neue Missionen zu sammeln, wird das Inventar mit unbrauchbaren Dingen überflutet. Glücklicherweise geizt Godfall aber auch nicht mit seltenen oder legendären Gegenständen. Denn sind wir doch mal ehrlich, freuen wir uns nicht alle, wenn ein goldenes Schimmern auf unserem Bildschirm zu sehen ist? Mit Orin könnt ihr neben Waffen noch Lebenssteine, Ringe, Glücksbringer, Amulette und Banner sammeln, die allesamt eure drei Hauptattribute Macht, Vitalität und Geist erhöhen. Durch das Verwerten von älteren Gegenständen könnt ihr außerdem die neueren und besseren Items in der Waffenschmiede des Sanktums aufwerten und verzaubern. Außerdem sorgt ein riesiger Fähigkeitenbaum mit 25 Kategorien, die ihr jeweils noch fünfmal intern aufbessern könnt, für die nötige Unterstützung. Im Übrigen funktioniert Godfall auch einwandfrei im Mehrspieler-Modus mit bis zu zwei Freunden. Richtiges Teamplay kommt hierbei allerdings nicht auf, da das Spiel nicht einmal ein Wiederbelebungsfeature besitzt. Stattdessen spawnt ihr nach dem Ableben gleich nebenan auf ein Neues. Unterhaltung bietet die gemeinsame Schwert-Action dennoch. ❑

## MEINE MEINUNG

*Michael Grünwald*



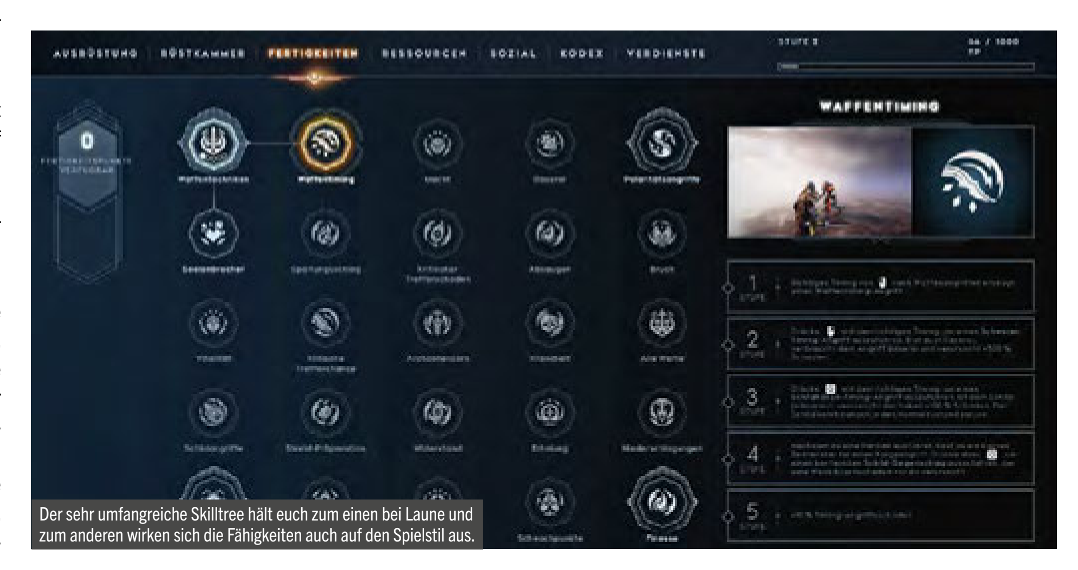
„Hirn ausschalten und ins Getümmel – mehr auch nicht."

Als eigentlicher Freund von eher düsteren Settings muss ich ehrlich anerkennen, dass Godfall mit seinen bunten, knalligen Farben optisch grandios aussieht. Kurz rasten und die Umgebung bewundern, so viel Zeit musste hin und wieder auf jeden Fall sein. Das offensive Gameplay empfand ich als nette Bereicherung im Vergleich zu anderen Spielen des Genres. Auch die Kämpfe an sich funktionierten einwandfrei. Doch leider nutzen sich selbst gute Features schnell ab, wenn die Abwechslung fehlt. Dazu kommt noch eine maue Rachestory, durch die man sich gefühlt schon in tausenden Spielen quälen musste. Godfall hätte Potenzial zu einem starken Action-RPG gehabt, es schöpft dieses aber leider kaum aus. Allerdings gibt es Tage, da möchte man nicht großartig nachdenken, was genau man da spielt und genau für solche Tage ist Godfall gemacht.

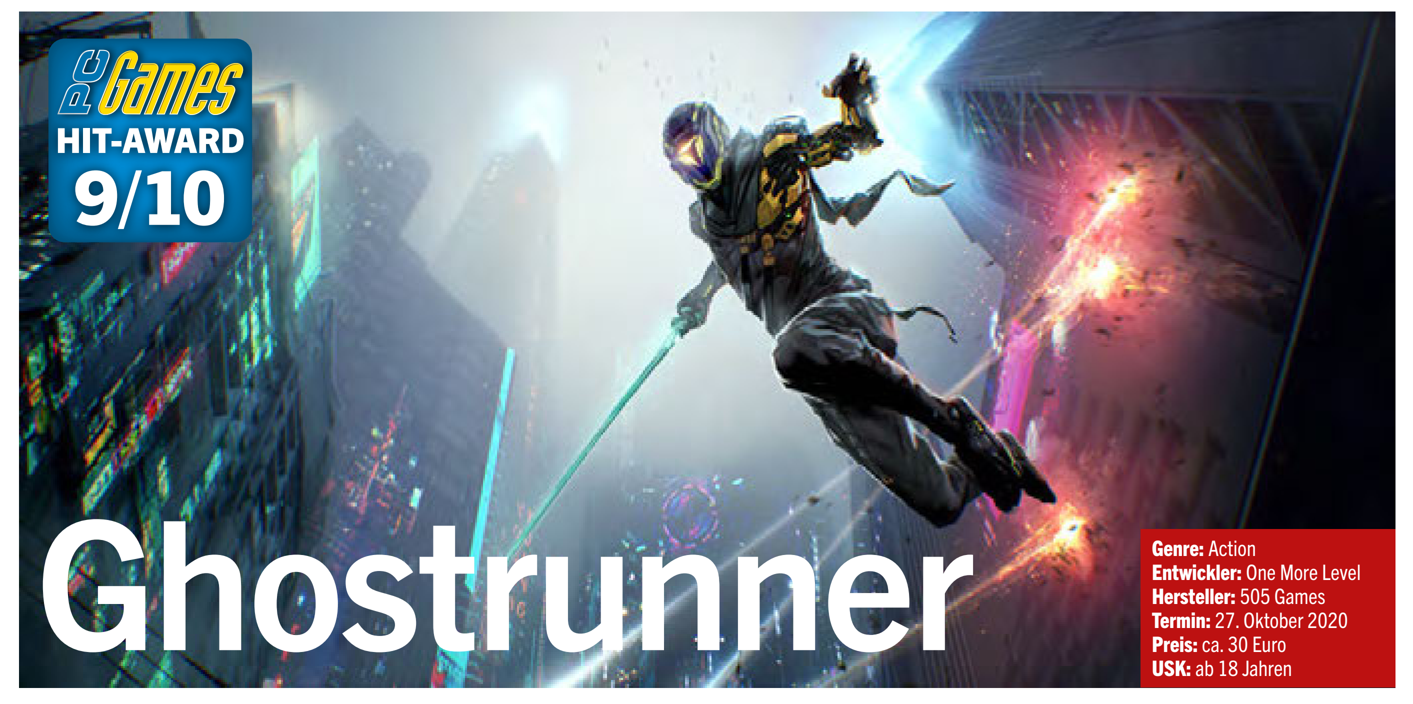
## PRO UND CONTRA

- ➕ Grandiose Grafik
- ➕ Kämpfe, die fordern und dennoch Laune machen
- ➕ Waffenklassen, die sich spürbar unterscheiden
- ➕ Faires Spawnsystem
- ➕ Packende und toll präsentierte Bosskämpfe
- ➕ Loot und Fähigkeiten verändern den Spielstil
- ➖ Extrem fade Rachestory
- ➖ Generische 0815-Gegner
- ➖ Kaum eigene Ideen
- ➖ Charakterklassen, die sich zu wenig bemerkbar machen
- ➖ Keine Teamfeatures im Multiplayer-Modus



Der sehr umfangreiche Skilltree hält euch zum einen bei Laune und zum anderen wirken sich die Fähigkeiten auch auf den Spielstil aus.




# Ghostrunner

**Genre:** Action
**Entwickler:** One More Level
**Hersteller:** 505 Games
**Termin:** 27. Oktober 2020
**Preis:** ca. 30 Euro
**USK:** ab 18 Jahren

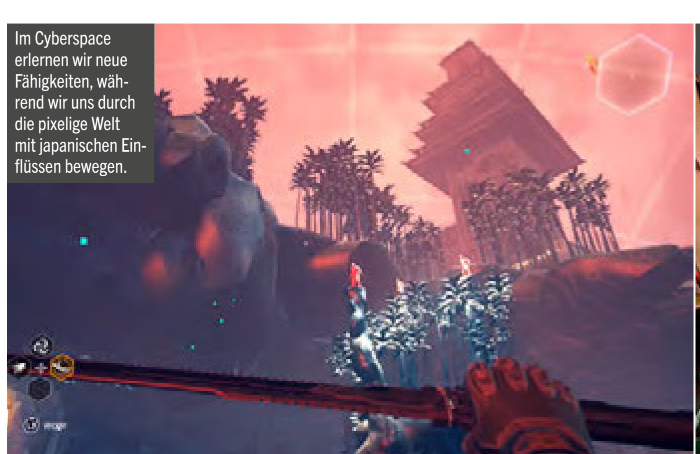
Das Mirror's-Edge-ähnliche Gameplay Ghostrunners macht eine Mordslaune, wenn wir nicht aufgrund der happigen Schwierigkeit vorher den Controller durchs Zimmer pfeffern.

**Von:** Alexander Bernhardt & Lukas Schmid

In schwindelerregenden Höhen springen wir in einem Affentempo von Wand zu Wand, während die Projektile nur so umherfliegen. Ein letzter Enterhaken zieht uns an den Feind heran, doch das Blei ist schon auf dem Weg zu uns. Der ersten Kugel weichen wir dank der Zeitlupenfunktion aus, die Zweite lassen wir mit einem gekonnten Schwertschlag abprallen und schleudern sie sogleich auf den Feind zurück. Am Ende stürzen wir uns auf den letzten Gegner, der mit einem einzigen Schlag unseres Katanas in zwei Hälften geteilt wird. Das ist Ghostrunner! Ghostrunner ist aber auch das ständige Scheitern, getroffen werden und fallen, zu langsam und zu schlecht sein. Die Entwicklerstudios One More Level, 3D Realms und Slipgate Ironworks haben gemeinsam mit den Publishern 505 Games und All in! Games nicht nur ein unfassbar schnelles und schweres Spiel erschaffen, sondern auch ein unfassbar gutes. Uns verschlägt es in den sogenannten Dharma-Tower. Ein übergroßer Wolkenkratzer, der eine ganze Stadt in sich birgt. Dort kämpft die Menschheit zurückgezogen um ihr Überleben, da der Rest der Erde mittlerweile nicht mehr bewohnbar ist. Regiert wird das Gebäude von der Wissenschaftlerin Mara, auch Schlüsselmeisterin genannt. Diese lässt jeden verhungern und in Armut dahinvegetieren, der ihr nicht die Treue geschworen hat. Wir spielen in diesem Szenario den letzten lebenden Ghostrunner, ein Kampfcyborg, der vor 20 Jahren im Duell mit der Schlüsselmeisterin den Kürzeren gezogen hat. Nun wurden wir aber von Widerstandskämpfern repariert, um die Wissenschaftlerin erneut zu stellen und die Menschheit vor dem Untergang zu bewahren. Die Story in Ghostrunner gewinnt zwar keinen Oscar, funktioniert als Bindeglied zwischen den Levels aber ziemlich gut. Leider ist der Geschichtsverlauf, der übrigens stark an Portal 2 erinnert, sehr vorhersehbar. So wussten wir nach spätestens dem zweiten der 17 Levels, wie die Charaktere sich entwickeln werden. Die meisten davon treffen wir im Spiel übrigens nicht, dafür haben wir aber unsere Verbündeten durchgängig per Funk im Ohr. Das ist aber nicht weiter schlimm, da die englische Vertonung wunderbar gelungen ist. Auf eine deutsche Sprachausgabe müssen wir leider verzichten, aber immerhin stehen uns wahlweise deutschsprachige Untertitel zur Verfügung. Bewohner des Towers treffen wir im Spiel aufgrund einer Ausgangssperre übrigens nicht. Die einzigen Menschen, auf die wir treffen, sind Gegner.

**Butterweiche Steuerung**

Das Gameplay in Ghostrunner kann man wohl am besten als ein schnelleres und actionreicheres Mirror's Edge beschreiben. Wo wir in der City of Glass nur recht selten auf Gegner stoßen, spielt der Kampf in Ghostrunner eine große Rolle. Dabei erlaubt das Spiel keine Fehler. Ein Treffer und wir sind tot! So ergeht es aber auch unseren Kontrahenten, weshalb wir von einem Gegner zum nächsten flitzen, deren Attacken elegant ausweichen und sie mit unserem Katana


Im Cyberspace erlernen wir neue Fähigkeiten, während wir uns durch die pixelige Welt mit japanischen Einflüssen bewegen.


Das Cyberpunk-Design schaut richtig schick aus! Nur selten wirkt die Umgebung etwas zu trist.

zur Strecke bringen. Stillstand wird in Ghostrunner schnell zum Fremdwort. Lediglich die wenigen Bossgegner halten mehrere Treffer aus. Langsam laufen aber auch die Scharmützel mit den Obermotzen nicht ab, soviel ist sicher. Um nicht erwischt zu werden, können wir uns auf unterschiedlichste Weise fortbewegen. Wir rutschen, springen, dashen, laufen Wände entlang oder ziehen uns mit einem Enterhaken herum – und all das in einem Mordstempo! Dabei ist das Leveldesign sehr gut gelungen. Mit unterschiedlichen und abwechslungsreichen Wegen haben wir fast immer verschiedene Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit geht die Steuerung auch richtig gut von der Hand, leicht wird Ghostrunner aber trotzdem nicht. So kann beispielsweise nicht manuell gespeichert werden. Da die automatischen Speicherpunkte aber fair bleiben, ist das nicht allzu schlimm.

**Das Timing muss sitzen**

Ghostrunner ist vor allem aufgrund der enormen Zielgenauigkeit der Kontrahenten sehr herausfordernd. Da es eine Menge unterschiedlicher Gegnertypen gibt, kommt auch nie Langeweile auf. Jeder verlangt eine andere Taktik. So ist der Nahkampf-Ninja erst verwundbar, nachdem wir seinen Angriff im richtigen Moment geblockt haben. Die Drohne dagegen ist in der Luft zwar schwer erreichbar, kann dafür aber als kurzweilige Schwebemöglichkeit genutzt werden. Die Bruchlandung der Maschine kann wiederum umstehende Gegner ausschalten. Leider kommen ein paar Feinde zu kurz. Der Sniper kommt beispielsweise in gerade mal einem Level vor. Das ist aber kaum der Rede wert, da die restlichen Gegner durchaus für genug Abwechslung sorgen. Im Laufe der Geschichte schalten wir außerdem vier unterschiedliche Fähigkeiten frei, die uns das ein oder andere Mal aus der Patsche helfen können – beispielsweise ein Luftstoß, mit dem wir aus der Entfernung attackieren können. Alle erlernten Fähigkeiten können zudem auf verschiedene Weisen an euren persönlichen Spielstil angepasst werden. Ihr macht aus euren Dash einen Doppel-Dash oder dürft abgewehrte Projektile künftig zielsicher Richtung Feind fliegen lassen. Letzteres ist übrigens sehr befriedigend und macht trotz der immensen Schwierigkeit unfassbar viel Spaß. Neben diesen Talenten können in der Spielwelt auch umliegende Gegenstände gefunden werden, die euch für begrenzte Zeit eine Spezialfähigkeit gewähren. Ihr könnt je nach Item Shuriken werfen, die Zeit verlangsamen oder auch gewaltig hohe Sprünge absolvieren. Und dann sind da noch die versteckten Sammelgegenstände: unterschiedliche Schwertdesigns, Tonaufnahmen vom Erbauer des Dharma-Towers und viele weitere Gegenstände, die uns mehr über die Spielwelt verraten. Über genug Abwechslung konnten wir uns nicht beschweren.

**Feudales Japan trifft Cyberpunk**

Neben den Kämpfen gibt es auch reine Parkour-Abschnitte, die ein bisschen Ruhe in das Spiel bringen. Fast noch ruhiger wird es dann im Cyberspace, dem virtuellen Ort, wo wir neue Fähigkeiten erlernen. Die feudal japanischen Gebäude passen sich gut der pixeligen Umgebung unseres virtuellen Trainingsbereiches an. Hier müssen wir immer wieder kleine Rätsel lösen, Gegenstände sammeln und unsere neu erlernten Fähigkeiten ausprobieren. Das ist zwar keine wirkliche Herausforderung, muss es aber auch nicht sein. Es wirkt mehr wie ein Ruhepol zwischen den actiongeladenen Kämpfen. Aber nicht nur der Cyberspace ist toll designt worden, auch der Dharma-Tower hat einige schöne Orte zu bieten. Hin und wieder wird es etwas eintönig, wenn wir uns im nächsten tristen und dunklen Industrie-Gebiet befinden. Diese werden aber durch die faszinierende Stadt mit den riesigen leuchtenden Bildschirmen überschattet. Teilweise fühlten wir uns fast wie in Bladerunner, nur ohne den ganzen Regen. Insgesamt schaut Ghostrunner einfach klasse aus. Unterlegt ist das Ganze dann noch mit einem fetzigen Soundtrack, bei dem Techno- und Elektrofans das Herz höher schlägt.

**Feuchter Speedrunner-Traum**

Am Ende der Levels erhalten wir eine kleine Statistik, wie oft wir gestorben sind und wie viel Zeit wir brauchten. Wir sind in den 17 Levels nur sehr selten unter 100 Tode geblieben, was für den hohen Schwierigkeitsgrad spricht. Wer sich mit anderen messen möchte, kann das als Speedrunner kaum besser als in diesem Spiel. Bis zur Millisekunde genau wird unsere Zeit gestoppt. Wie viele Stunden ihr in Ghostrunner verbringen könnt, ist sehr schwer einzuschätzen und hängt davon ab, wie gut ihr euch anstellt. Wir brauchten knapp 12 Stunden für alle Levels, die ersten Speedrunner schafften es aber schon, in unter 50 Minuten das Ende (auf dem PC) zu erreichen. Durch den kompetitiven Aspekt, immer schneller sein zu wollen, steigt zudem der Wiederspielwert von Ghostrunner erheblich. Ghostrunner ist aber nicht nur für Speedrunner einen Blick wert. Mit einer interessanten Spielwelt, einem großartigen Design und einem genialen Gameplay ist den Machern ein fantastisches Spiel gelungen. Die Story ist zwar vorhersehbar und die Gegnertypen sind nicht alle optimal ausgeschöpft worden, aber diese Kleinigkeiten gehen im Flow des Parkour-Rennens schnell unter. ❑

## MEINE MEINUNG

*Alexander Bernhardt*

„Mirror's Edge kann weg, Ghostrunner ist mein neues Parkour-Spiel!"



Ghostrunner ist das actionreichere, schnellere und futuristischere Mirror's Edge. Ob das gut ist, ist wohl Geschmackssache. Für mich ist es aber genau das, was der Protagonistin Faith immer gefehlt hat, um richtig gut zu werden. Wenn ich Patronen auf die Gegner zurückschleudere, mich durch Feinde wie durch Butter schneide und in einem Mordstempo von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer springe, dann fühle ich mich einfach – blöd gesagt – verdammt cool. Natürlich habe ich erstmal 20 Ansätze gebraucht, um diese Passage so reibungslos zu bewältigen, aber das ist dann Nebensache. Ghostrunner macht einfach unheimlich viel Spaß. Aber nur, wenn man etwas frustresistent ist.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Superschnelles Gameplay
- ➕ Leveldesign mit verschiedenen Lösungsmöglichkeiten
- ➕ Tolle Parkour-Abschnitte
- ➕ Cyberpunk-Look ist klasse
- ➕ Fetziger Soundtrack
- ➕ Unheimlich herausfordernd, aber nie unfair
- ➕ Viele verschiedene Gegnertypen
- ➕ Spannende Welt
- ➕ Für Speedrunner prädestiniert
- ➕ Nette Collectibles
- ➕ Verschiedene und nützliche Fähigkeiten
- ➕ Cyberspace bringt Abwechslung
- ➖ Story sehr vorhersehbar!
- ➖ Manche Gegnertypen kommen zu kurz
- ➖ Nur ein Schwierigkeitsgrad …
- ➖ … der sehr schwer ist
- ➖ Teilweise ist das Cyberpunk-Design repetitiv






Die Geschichte von Ghostrunner kann zwar nicht überraschen, unterhält durch die interessante Spielwelt aber trotzdem.



In der Luft können wir kurz die Zeit verlangsamen, um wie Neo aus Matrix den Kugeln auszuweichen.

Die Bosskämpfe in The Pathless sind wirklich eindrucksvoll in Szene gesetzt.

**Genre:** Action-Adventure
**Entwickler:** Giant Squid Studios
**Hersteller:** Annapurna Interactive
**Termin:** 12. November 2020
**Preis:** ca. 35 Euro
**USK:** ab 12 Jahren

# The **Pathless**

Ein bisschen Journey, ein bisschen Abzû, ein bisschen Shadow of the Colossus – fertig ist das neue Werk der Giant Squid Studios. Aber geht der Mix auch auf? **Von:** David Benke

In The Pathless schlüpft ihr in die Rolle der sogenannten Jägerin, einer jungen Frau, die sich aufmacht, eine uralte Insel am Rande der Welt zu erkunden. An diesem magischen Ort, an dem sich das Reich der Lebenden und der Toten überschneidet, liegt nämlich die Quelle eines Fluchs, der die Menschheit bedroht. Und den ihr natürlich aufhalten müsst. Klingt episch, beginnt zunächst aber recht unspektakulär: Ihr landet mit eurem Boot am Strand, hüpft aufs Festland und macht euch erst einmal mit der Umgebung und den Spielmechaniken vertraut. In Sachen Fortbewegung setzt der Titel nämlich auf ein recht ausgefallenes System: Mit Hilfe ihres Bogens kann eure Protagonistin in der Spielwelt verstreute Talismane abschießen. Diese füllen wiederum ihre Geisteranzeige, mit der sie sprinten kann. Da beide Aktionen am Controller auf den Schultertasten liegen, lassen sie sich flott miteinander kombinieren. Zudem müsst ihr nicht jeden Talisman einzeln anvisieren, mit einem Tastendruck nehmt ihr automatisch das nächstengelegene Ziel ins Fadenkreuz und schießt es ab. Dabei scheut sich die Jägerin auch nicht davor, in allerbester Vanquish-Manier in den Dreck zu springen und über den Boden zu rutschen.

Dieser Mix aus Springen, Schießen und Schlittern geht schnell in Fleisch und Blut über. Es fühlt sich einfach natürlich an, in einem Wahnsinnstempo flüssig über den Waldboden zu flitzen. Erweitert wird euer Bewegungsrepertoire, sobald ihr über einen kleinen Adler stolpert, der euch für den Rest des Abenteuers begleitet. Mit eurem gefiederten Freund könnt segelnd längere Distanzen zurücklegen oder euch durch ein paar kräftige Flügelschläge in windige Höhen katapultieren.

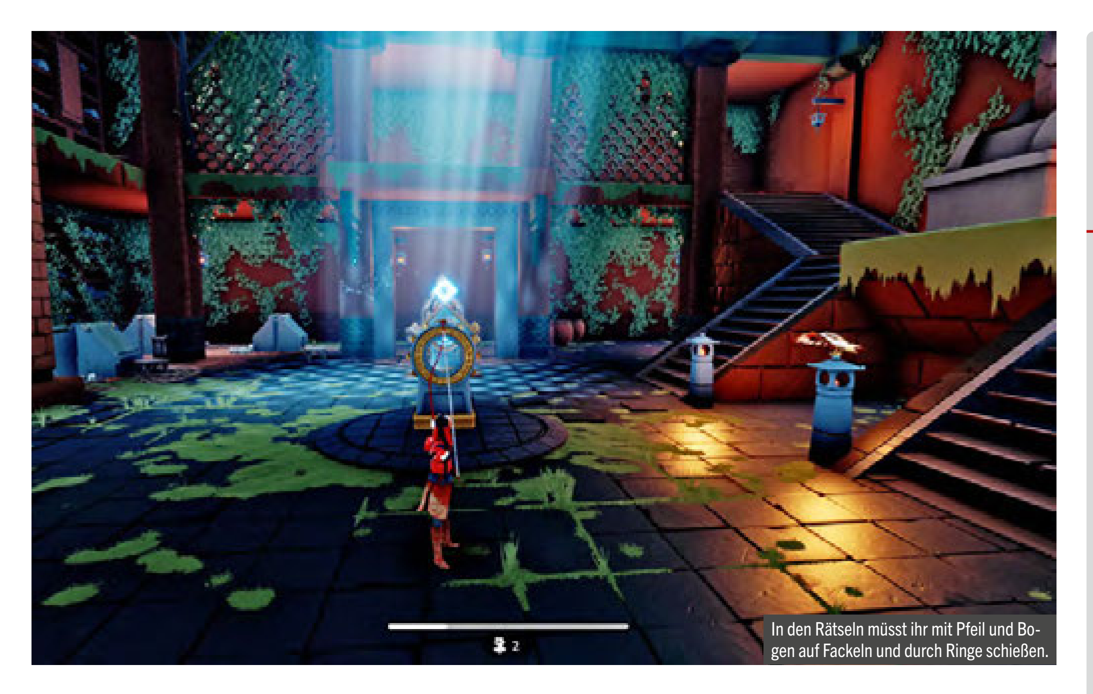
### Mein Freund der Adler

Der Adler ist aber nicht nur Hilfsmittel, sondern auch treuer Gefährte. In einer Welt, die abgesehen von ein paar Häschen, Rehen oder anderen Wildtieren geradezu leer und leblos wirkt, ist er der emotionale Anker – wie das Pferd in Shadow of the Colossus oder euer Partner im Mehrspieler-Modus von Journey. Im Verlauf des Abenteuers entsteht sogar eine innige Verbundenheit zu dem Raubvogel, weil es die Entwickler verstehen, ihn euch durch Streicheleinheiten und andere Interaktion richtig ans Herz wachsen zu lassen.



Je länger ihr die Schießen-Taste gedrückt haltet, desto genauer trefft ihr das Ziel.

Wenn ihr euren Adler streichelt, stellt das einen Teil seiner Gesundheit wieder her.



In den Rätseln müsst ihr mit Pfeil und Bogen auf Fackeln und durch Ringe schießen.

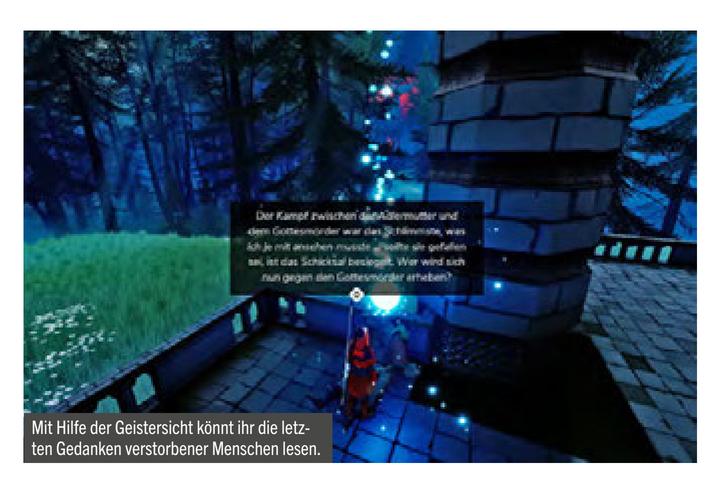
Möglichkeiten zur Bindung gibt es auch mehr als genug, denn die Erkundung der Open World nimmt einige Zeit in Anspruch. Dafür hat sie euch im Gegenzug aber auch viel zu bieten: Die Insel ist malerisch gestaltet, wartet mit abwechslungsreichen Biomen – etwa Steppen, Prärien und Tundren – auf und steckt voller interessanter Details wie riesigen Tierskeletten oder bröckelnden Ruinen. Einziger Grund zum Meckern ist vielleicht ein wenig die Größe der Spielwelt: Gerade gegen Ende ist man mehrere Minuten alleine mit ihrer Durchquerung beschäftigt, da fühlt sich The Pathless schon beinahe nach Arbeit an – auch wegen der umständlichen Orientierung.

Es gibt nämlich keine Karte. Das passt zwar stimmig ins Gesamtbild, das Adventure gibt sich allgemein sehr mysteriös, erklärt wenig und bleibt auch in Sachen Story meist eher vage. Dem Spielspaß ist es aber gelegentlich etwas abträglich, wenn man sich auf der Insel vollkommen verläuft. Einzige Möglichkeit zur Orientierung ist die Geistersicht, mit der euch spannende Objekte, geheime Passagen oder wichtige Orte hervorgehoben werden. Wer einem blauen Schimmern folgt, stößt auf antike Steintafeln oder sterbliche Überreste gefallener Kameraden, die etwas mehr über die Story verraten.

**Pfeilschnell kombiniert**

Zudem erwarten euch an allen Ecken und Enden kleine Geschicklichkeitsaufgaben und Rätsel, beispielsweise Rennen gegen einen Schmetterlingsschwarm oder Puzzles, in denen ihr Symbole richtig anordnen müsst. Die meisten Herausforderungen haben aber etwas mit eurem Bogen zu tun: Entweder gilt es, mit Feuerpfeilen Fackeln zu erleuchten oder eure Geschosse durch Ringe zu lenken. Dieses einfache Konzept wird später noch durch Elemente wie Schalter, Spiegel oder Schienen, auf denen ihr Objekte hin- und herschieben könnt, erweitert. Übermäßig kompliziert fallen die Kopfnüsse aber nie aus. Spätestens mit in der Umgebung versteckten Hinweisen sind sie innerhalb weniger Minuten gelöst. Das verhindert unnötigen Frust. Nur die Belohnungen fürs Erkunden fühlen sich irgendwann nicht mehr so befriedigend an. Meist findet ihr Kristalle, um einen Fortschrittsbalken zu füllen. Damit schaltet ihr zusätzliche Flügelschläge frei. Das hilft zwar beim Überwinden hoher Hindernisse, ob ihr am Ende des Tages aber sechsmal oder zehnmal mit eurem Adler in die Lüfte schießen könnt, macht dann auch keinen allzu großen Unterschied mehr.

Spannender sind da schon die Lichtsteine. Mit denen könnt ihr Türme „heilen" und damit die Finsternis von der Insel vertreiben. Macht ihr das pro Gebiet dreimal, schaltet ihr dadurch einen Kampf gegen einen verfluchten Bossgegner frei, in dem ihr alles abrufen müsst, was ihr bisher gelernt habt. In mehrphasigen Gefechten weicht ihr Attacken aus, feuert im richtigen Moment auf feindliche Schwachstellen und müsst manchmal sogar kleine Hüpf- und Schleichpassagen meistern, um so die Kolosse in die Knie zu zwingen.



Mit Hilfe der Geistersicht könnt ihr die letzten Gedanken verstorbener Menschen lesen.

**Ein Erlebnis für Augen und Ohren**

Gegen die Komplexität eines Dark Souls stinkt das natürlich ab, zumal es auch kein klassisches Game Over gibt. Wer getroffen wird, verliert lediglich einen Teil seiner gesammelten Kristalle. Das ist schon sehr gnädig. Immerhin die Inszenierung der Gefechte ist aber echt gelungen: Wenn ihr in einem feurigen Kolosseum eine siebenköpfige Hydra niederstreckt, ist das ein eindrucksvolles Bild – auch dank des atmosphärischen Soundtracks. Komponist Austin Wintory verwebt hier afrikanische, europäische und asiatische Klänge zu einem stimmigen Musikteppich, der pointiert durch mongolischen Untertongesang im Stil von The Hu untermalt wird. Gänsehaut garantiert!

Apropos Audio: Während die schicken Cutscenes in einer Fantasiesprache vertont sind, machen die deutschen Untertitel leider nicht immer eine gute Figur. Hier und da findet man Tippfehler oder skurrile Schnitzer bei der Translation. Der Loslassen-Befehl, im Englischen „release", wurde in The Pathless etwa mit Veröffentlichung übersetzt. Ansonsten läuft das Spiel technisch aber einwandfrei, was den stimmigen Gesamteindruck noch einmal schön abrundet. ❑

## MEINE MEINUNG

*David Benke*



„Ein toller Indie-Hit, den man nicht verpassen sollte!"

Schon als The Pathless im Rahmen der Game Awards 2018 vorgestellt wurde, landete es direkt auf meiner Liste. Das Spiel atmete einfach den Spirit von Journey, Abzû und Co. Mysteriöse Geschichte, wunderschöne Spielwelt, tolle Inszenierung – das war genau mein Ding! Nach der Gameplay-Enthüllung im August war ich dann kurz ein wenig skeptisch. Das rasante Fortbewegungssystem wollte mir irgendwie nicht ins eher nachdenkliche, entschleunigte Gesamtbild passen. Gute sechs Stunden später kann ich nun aber beruhigt sagen: Nein, die Kombi geht gut auf – wenn man sich denn drauf einlässt. The Pathless ist nämlich sicherlich kein Spiel für jedermann. Das Action-Adventure genießt man für seine Atmosphäre, seinen Grafikstil, den Soundtrack, die subtile Geschichte und die emotionale Beziehung zwischen der Heldin und ihrem Adler-Begleiter. Wer tiefgründiges Gameplay, eine vollgestopfte Open World oder Ähnliches sucht, der könnte von dem Indie-Titel allerdings schnell gelangweilt werden.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Inszenierung
- ➕ Gelungenes Welt- und Charakterdesign
- ➕ Atmosphärischer Soundtrack
- ➕ Flüssige, spaßige Fortbewegung
- ➕ Spektakuläre Bosskämpfe
- ➕ Knackige Rätsel
- ➕ Offene Spielwelt mit viel zu entdecken
- ➕ Mystische Geschichte
- ➖ Niederiger Schwierigkeitsgrad
- ➖ Fehlerhafte Untertitel
- ➖ Teils schwierige Orientierung





Genre: Rollenspiel
Entwickler: Tomas Sala
Hersteller: Wired Productions
Termin: 10. November 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

# The **Falconeer**

The Falconeer gleitet in den Gefilden des RPG-Genres, versteht sich aber zusätzlich als einer der letzten Fackelträger der Arcade-Flugspiele. Die hübsche Optik und die originelle Prämisse gefallen gut, doch was hat der Indie-Trip spielerisch drauf?

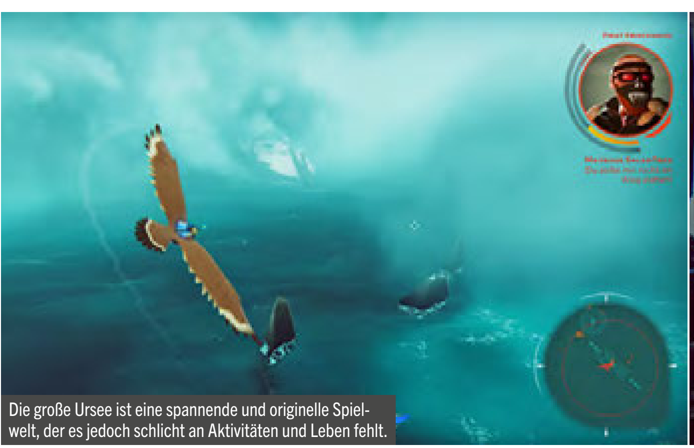
**Von:** Maci Naem Cheema

Ein Fan-Liebling unter alteingesessenen Xbox-Konsoleros ist das 2003 veröffentlichte Crimson Skies: High Road to Revenge. Das verantwortliche Entwicklerteam FASA Studios, eines der ersten Xbox Game Studios, hatte jedoch in den folgenden Jahren einen schweren Stand: Nicht nur das Genre der Arcade-Flugspiele wurde für tot erklärt, auch der Entwickler schloss 2007 seine Pforten. Ebenso wichtig für die erste Xbox-Generation und von der Kritik hochgelobt, ist der Railshooter Panzer Dragoon Orta aus dem Jahre 2002. In der Historie der Xbox-Marke gab es immer wieder Versuche seitens Microsoft, diverse Railshooter und Arcade-Flugspiele als Genre im Konsolen-Portfolio wiederzubeleben. So auch mit dem durchwachsenen Crimson Dragon, einem vom Original-Team der Panzer-Dragoon-Serie entwickeltem Railshooter, der einer der Starttitel der 2013 veröffentlichten Xbox One darstellte. Mit dem Launch der Xbox Series X (und Series S) erscheint nun erneut ein Vertreter des Arcade-Flight-Genres für den PC und die Microsoft-Konsole: Das einzig von Tomas Sala entwickelte The Falconeer. Bereits in den ersten Spielsekunden verzaubert der Indie-Titel mit einer wundervoll gestalteten Spielwelt, spannenden Konflikten und einer mit jedem Flügelschlag spürbaren emotionalen und mysteriösen Atmosphäre.

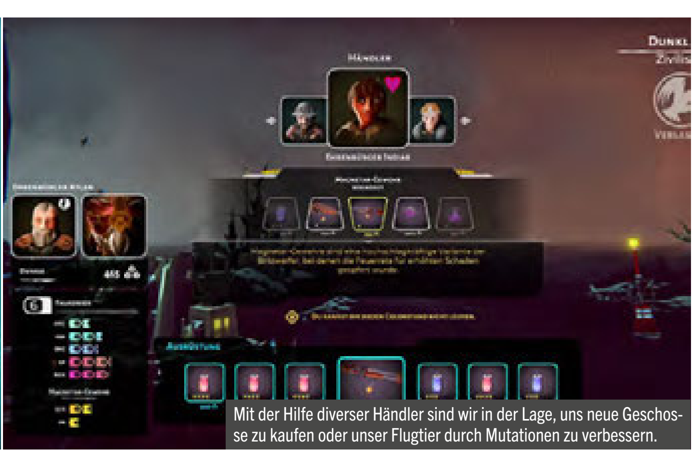
**Die Ursee: Originell, stilsicher und faszinierend**

The Falconeer spielt in einer zum Großteil überfluteten Spielwelt namens „die Große Ursee". In den vielen Jahren ihrer Existenz haben sich die unterschiedlichen Fraktionen durch kriegerische und politische Aktionen weit voneinander entfernt. Die imperialen Häuser gieren nach mehr Macht und die Konflikte der Parteien spitzen sich zu. Über den Wolken hausen die Reichen und Mächtigen, die ihre privilegierte Stellung in Luftschiffen verteidigen, während das einfache Volk am Meer heimgesucht wird von einer Vielzahl von Kriminellen und Piraten, die ebenfalls in den Machtspielen und Plänen der Reichen eine wichtige Rolle einnehmen.

Wir schlüpfen in die Rolle eines Falkenreiters und dürfen zu Beginn des Abenteuers minimalistisch das Aussehen unserer Figur anpassen, einen Falken wählen und uns für eine Hintergrundgeschichte (eine Klasse) entschei-



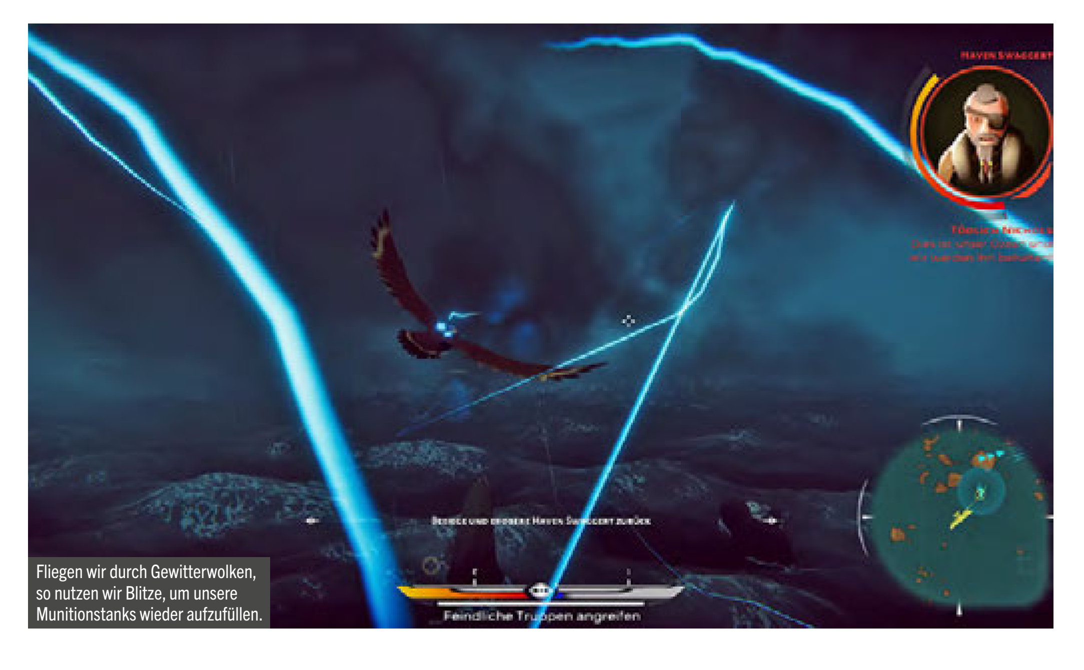
Die große Ursee ist eine spannende und originelle Spielwelt, der es jedoch schlicht an Aktivitäten und Leben fehlt.




Mit der Hilfe diverser Händler sind wir in der Lage, uns neue Geschosse zu kaufen oder unser Flugtier durch Mutationen zu verbessern.

den, die unseren Stand bei den diversen Fraktionen beeinflusst und spielerische Unterschiede bietet. Fortlaufend erleben wir den im Zentrum der Handlung stehenden Machtkampf von Ursee und können durch Missionen und Entscheidungen den Verlauf für die einzelnen Fraktionen gravierend mitbestimmen. Das erhöht ebenso den Wiederspielwert, da man den Konflikt tatsächlich aus jeder Perspektive erleben kann.

Wer eine kinoreife Inszenierung erwartet, der ist mit The Falconeer schlecht bedient. Zwar sind die kurzen Mini-Sequenzen hübsch gestaltet und auffällig professionell vertont, vielmehr als Dialoge im Hintergrund und simple Einblendungen gibt es aber nicht. Dennoch haucht die Story von The Falconeer dem Abenteuer genug Leben ein. Das ist auch verdammt wichtig, die Spielwelt selbst bietet nämlich nur recht wenig davon. Die Ursee ist zwar eine offene Spielwelt und jederzeit frei erkundbar, auf ein umfangreiches Angebot an Aktivitäten muss man aber verzichten. Einige Dinge gibt es dennoch zu entdecken, wie zum Beispiel Schreine, die uns einen tieferen Einblick in die Geschichte der Ursee geben oder einige Zeitrennen. Das bricht dem Spielspaß aber nicht das Genick, der Fokus liegt nämlich klar auf den actionlastigen Luftkämpfen.

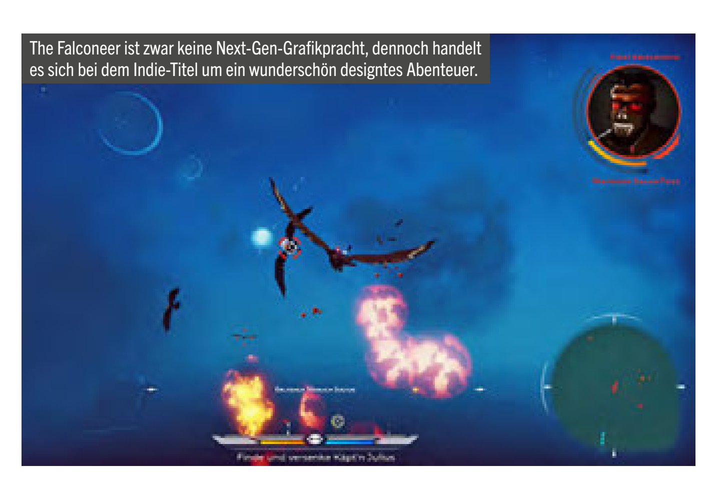


Fliegen wir durch Gewitterwolken, so nutzen wir Blitze, um unsere Munitionstanks wieder aufzufüllen.

**Spaßige Arcade-Flugaction**

Zu Beginn wird man etwas Zeit brauchen, mit dem treuen Falken zurechtzukommen. Die Steuerung von The Falconeer ist zwar nicht sonderlich komplex, doch verschiedene Aktionen wie das Feuern unserer Munition, das Ausweichen oder die vielen Feinde im Auge zu behalten, fordert Eingewöhnungszeit. Doch sitzt man fest im Sattel, dann punktet The Falconeer mit spaßigen Kämpfen, bei denen man durchweg das Gefühl hat, die eigenen Skills stetig weiterzuentwickeln. Auch im Bereich der flatternden Rivalen gibt es recht wenig Abwechslung. Andere Falken- oder Drachenreiter, Luftschiffe und Boote befinden sich die meiste Zeit in unserem Zielvisier, auf imposante Bosskämpfe oder immer neu etablierte Gegnertypen muss man verzichten.

Um in den Kämpfen zu bestehen gibt es einige Hilfen, auf die man zurückgreifen sollte. So können Gewitterwolken genutzt werden, um die eigene Munition aufzufüllen und Fische im Meer werden verspeist, verdaut und wandeln sich so in frische Gesundheit – das ist zwar wenig appetitlich, rettete uns aber im Kampf mehrfach den Po. Ebenfalls wichtig für unser Überleben ist die progressive Weiterentwicklung unseres Traumduos. Verdiente Splitter, die Währung in der Ursee, können nämlich verwendet werden, um neue Schusswaffen, Stoffwechsel-Verbesserungen für unseren Falken oder Arbeitsgenehmigungen für diverse Fraktionen zu kaufen. Der dickste Pluspunkt von The Falconeer ist aber der immens ansprechende Look, der selbst nach vielen Spielstunden noch fasziniert.


The Falconeer ist zwar keine Next-Gen-Grafikpracht, dennoch handelt es sich bei dem Indie-Titel um ein wunderschön designtes Abenteuer.

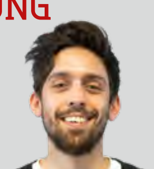
**Indie-Schönheit**

The Falconeer ist natürlich keine stechend scharfe Technikpracht, welche die Muskeln eines High-End-PCs oder der neuen Xbox eindrucksvoll spielen lässt. Dennoch hüllt sich die Geschichte rund um die konkurrierenden Fraktionen der Ursee in einem wundervollen Grafikstil der Extraklasse. Ob es der endlose Ozean ist, der die Fragmente einer prächtigen Gesellschaft unter seiner Masse verschwinden lässt oder der atemberaubende Himmel, der mit Sternen und hübschen Lichteffekten zum Staunen einlädt. The Falconeer lebt von seiner einzigartigen und emotionalen Atmosphäre, die zusätzlich vom tollen Soundtrack, der viel aus Chören und mystischen Klängen besteht, stark gefüttert wird.

The Falconeer zeichnet ein interessantes Bild einer Fantasy-Welt, die sich originell anfühlt, aber durch die etwas öde Inszenierung der soliden Handlung sicherlich nicht jeden Spielertypen mitreißen wird. Die Welt könnte mehr Abwechslung vertragen, ebenso die meist sehr ähnlichen Kämpfe und Missionen. Dennoch gelingt Tomas Sala mit The Falconeer ein tolles Arcade-Flugspiel, welches das verstaubte Genre zwar nicht auf alte Höhen zurückbringt, es aber gekonnt über dem Ozean der Vergessenheit hält – das ist doch auch schon mal was. ❑

## MEINE MEINUNG

*Maci Naem Cheema*

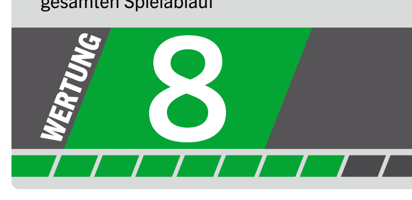


„Ein etwas monotoner, doch wunderschöner Indie-Trip"

Man muss Tomas Sala Respekt zollen: The Falconeer überzeugt mit wundervoller Optik und einer spannenden Prämisse rund um die vielen Parteien der Fantasy-Landschaften der großen Ursee. Man kann jedoch nicht leugnen, dass The Falconeer ein klarer Nischentitel ist. Ich für meinen Teil hatte großen Spaß mit dem Indie-Titel, einige werden jedoch ihre Probleme haben mit der etwas monotonen Spielwelt und den sich zu viel wiederholenden Missionen. Wer aber auch Arcade-Flugspiele im Stile von Crimson Skies steht und solche im Jahr 2020 in moderner Optik genießen möchte, der sollte The Falconeer definitiv eine Chance geben.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Enorm hübscher Grafikstil, der zum Staunen einlädt
- ➕ Eine interessante und originelle Spielwelt
- ➕ Gelungene Geschichte rund um die vielen Parteien und deren Konflikte
- ➕ Spaßiges und rundes Gameplay
- ➕ Fantastischer Soundtrack voller Mysterien und Emotionen
- ➕ Die Story ist beeinflussbar und kann aus verschiedenen Perspektiven erlebt werden
- ➖ Monotoner Spielablauf
- ➖ Nur wenige Gegnertypen
- ➖ Strategisches Vorgehen wird nie von uns abverlangt
- ➖ Sehr simple Inszenierung
- ➖ Wenig Überraschungen im gesamten Spielablauf





# Chicken Police – Paint it RED!

**Genre:** Adventure
**Entwickler:** The Wild Gentlemen
**Hersteller:** HandyGames
**Termin:** 05. November 2020
**Preis:** ca. 20 Euro
**USK:** nicht geprüft

Das Point&Click-Adventure sieht vielleicht etwas ungewöhnlich aus, aber lasst euch von dem Stil nicht abschrecken! Hinter den Tierköpfen steckt nämlich eine richtig spannende Detektivgeschichte im Stile der 1940er Noir-Filme.

**Von:** Alexander Bernhardt

Die ruhmreichen Tage des mittlerweile abgehalfterten Kommissars Santino „Sonny" Featherland sind längst vorüber. Inzwischen ist er alt, alkoholabhängig, vom Dienst suspendiert und zählt nur noch die Tage bis zu seinem baldigen Ruhestand. Selbst sein jahrelanger Freund und Partner kann ihn nicht mehr leiden. Als dann aber an Silvester eine junge Frau in seinem Apartment auftaucht und um seine Hilfe bittet, kann er einfach nicht ablehnen. Die Chefin der mysteriösen Dame erhält immer extremere Drohbotschaften und wir sollen nun dem Täter auf die Spur kommen. Schnell stellt sich jedoch heraus, dass hinter dem Fall noch viel mehr steckt als anfangs erwartet. Um diese Nacht zu überleben, braucht Sonny Unterstützung … Ob sein alter Partner ihm verzeihen kann?

Die Geschichte von Chicken Police erfindet zu keinem Zeitpunkt das Rad neu. Unser Protagonist ist ein wandelndes Klischee und die Auflösung des Falls ist so stereotypisch, dass es schon fast weh tut. Trotzdem waren wir vor dem Bildschirm gefesselt, haben jeden Dialog in uns aufgesogen, mitgeraten wer der Täter ist und herzhaft über die unzähligen Tier-Wortspiele geschmunzelt. Das Entwicklerstudio The Wild Gentlemen hat nämlich eine Regel gut verinnerlicht: Lieber gut kopiert als schlecht selbst gemacht. Die Wurzeln des Film Noir aus den 1940ern sind zu jeder Sekunde spürbar, fühlen sich aber nie abgedroschen an. Das im Filmbereich mittlerweile unterrepräsentierte Genre wird durch Chicken Police aber nicht als billiges Schwarz-Weiß-Trash-Game missbraucht, sondern belebt bei uns das Interesse daran wieder. Sehr passend ist übrigens auch der erstklassige Soundtrack, der mit einer Reihe an Swing-Liedern überzeugen kann.

### Halt bitte nicht den Schnabel!

Ein besonderes Merkmal hat das Spiel dann aber doch: In der Welt von Chicken Police leben keine Menschen, sondern nur Tiere mit menschlichen Körpern. Unser Protagonist ist beispielsweise, genau wie sein Partner: ein Hahn. Rooster Police war aber vermutlich einfach nicht so einprägsam, weshalb sich die Entwickler doch für die weibliche Form im Spielenamen entschieden haben. Die „Was wäre, wenn Tiere eine eigene vermenschlichte Welt hätten?"-Frage gab es zwar auch schon des Öfteren, aber in Kombination mit dem Noir-Stil ist es doch etwas Besonderes. Die Macher waren zudem fleißig, um die Welt mit jeder Menge Leben zu befüllen. Im Laufe des Spiels können



Alles beginnt mit einer unschuldigen Dame, die den abgehalfterten Kommissar um Hilfe bittet … Die Story von Chicken Police ist zwar voller Klischees, funktioniert aber trotzdem (oder vielleicht genau deswegen?) einwandfrei.




Tierwitze sind in Chicken Police allgegenwärtig. Beim langhaarigen Barmann sind wir sogar auf eine kleine Anspielung auf die Netflix-Serie Bojack Horseman gestoßen.



Hin und wieder wird uns die Geschichte auch in kleinen Zwischensequenzen erzählt. Diese sind zwar unbeeindruckend, aber bieten nach den ständigen Standbildern eine nette Abwechslung.

wir einiges über religiöse Ansichten, historische Ereignisse, verschiedene politische Meinungen und noch vieles mehr aus der freiwillig lesbaren Chronik erfahren. Auch die vielen verschiedenen Figuren, auf die wir im Laufe der Geschichte stoßen, haben spannende Hintergrundgeschichten und unterschiedliche Motivationen. Unsere beiden Hauptgockel Sonny Featherland und sein Partner Marty MacChicken sind uns besonders ans Herz gewachsen. Nicht nur einmal mussten wir über den trockenen Humor der beiden schmunzeln. Die eindimensionale Darstellung der Frauen, das ständige unangebrachte Flirten und die unpassenden Kommentare unserer gefiederten Freunde hätten die Entwickler aber ruhig weglassen können, auch wenn das typisch Noir ist. Nichtsdestotrotz hoffen wir auf ein baldiges Wiedersehen mit der Chicken Police. Das scheint auch nicht allzu unwahrscheinlich, immerhin verlässt uns das Spiel mit einem „To be Continued ...?“.

**Point&Click wieder salonfähig?**

Es hätte wohl kaum eine passendere Spielmechanik zum fast ausgestorbenen Noir-Genre geben können als das vom Aussterben bedrohte Point&Click-Adventure. Wie in den alten Klassikern haben wir eine feste Kamera und können uns in einem vorgegebenen Winkel umsehen. Neben allen möglichen Gegenständen, die ihr betrachten und teils einsammeln könnt, unterhalten wir uns aber zum Großteil mit den NPCs. Die sind allesamt nicht nur toll geschrieben, sondern auch großartig auf Englisch vertont worden! Wer die englische Sprache nicht beherrscht, kann auf deutsche Untertitel zurückgreifen. Diese stören nicht im mindesten und haben teilweise sogar noch mehr Tier-Jokes als das englische Original.

Die größte (und damit immer noch sehr, sehr kleine) spielerische Herausforderung ist das Verhören von Verdächtigen. Dabei müssen wir aus zwei bis fünf verschiedenen Antwortmöglichkeiten die richtige finden, um unserem Gesprächspartner die Wahrheit zu entlocken. Meist müssen wir mit sanften Fragen einsteigen, um dann im späteren Verlauf etwas mehr auf den Putz zu hauen. Oft läuft das Ganze aber eher auf reines Raten hinaus statt logischer Schlussfolgerung. Wenn wir uns zu oft falsch entscheiden, schlägt unser Verhör fehl und wir müssen von Neuem beginnen. Das ist zwar etwas spannender als der normale Dialog, aber auch nicht sonderlich aufregend. Mehr Abwechslung bieten da schon die Minispiele. Beispielsweise müssen wir bei Verfolgungsjagden aus dem Auto heraus schießen oder das eine oder andere Rätsel lösen. Das ist nie wirklich herausfordernd, stört aber auch nicht weiter. Chicken Police ist ein gemütliches Detektivspiel, welches durch die Geschichte und Dialoge überzeugt und nicht mit actionreichen Szenen – eben ein Point&Click-Adventure.

Wie lange wir mit Chicken Police Spaß haben können, kommt ganz auf unseren Spielstil an. Klicken wir jeden Gegenstand an, führen mit allen Figuren jeden möglichen Dialog und kehren an bereits bekannte Orte wahlweise immer wieder zurück, kann das Spiel auf jeden Fall über zehn Stunden begeistern. Jagen wir jedoch nur der Hauptgeschichte hinterher und umgehen jegliche optionalen Gespräche, ist das Adventure in schätzungsweise sechs Stunden durchspielbar.

The Wild Gentlemen hat mit Chicken Police einen hervorragenden Genremix erschaffen, der einen mit Durst auf mehr zurücklässt. Das Game ist zwar voller Klischees und ist spielerisch logischerweise kein großes Kino, aber für zwei oder drei entspannte Abende ist Chicken Police aufgrund des einzigartigen Stils und der faszinierenden Spielwelt vollends zu empfehlen. Wer sich jetzt nach weiteren Point&Click-Adventures umsehen möchte und in der guten, alten Zeit schwelgen will, dem sei mit Willy Morgan and the Curse of Bone Town oder das deutsche Videospiel des Jahres 2019 Trüberbrook ans Herz gelegt. ❑

## MEINE MEINUNG

*Alexander Bernhardt*



„Da bekomm ich glatt Hühnerhaut vor Spannung!“

Chicken Police wirkt zwar auf dem ersten Blick total abstrus und dämlich, hat aber eine ernstzunehmende Geschichte, eine spannende Welt und einen wunderschönen Grafikstil ... man muss sich jedoch darauf einlassen können. Der trockene Humor sitzt, die Dialoge sind spannend, die Vertonung ist 1A und der Soundtrack ist wunderbar. Letzteres hat sich dazu noch (halbwegs) gereimt, also muss es ja quasi stimmen. Ich freue mich schon auf das nächste Abenteuer der berühmt berüchtigten Chicken Police!

## PRO UND CONTRA

- ➕ Ungewöhnlicher (und zugegeben anfangs gewöhnungsbedürftiger), aber wunderschöner Grafikstil
- ➕ Wendungsreiche und spannende Film-Noir-inspirierte Detektivstory
- ➕ Wunderbar gelungene Vertonung
- ➕ Eine Spielwelt voll mit Hintergrundgeschichten und interessanten Charakteren
- ➕ Trockener Humor passt perfekt zur Welt und den Charakteren
- ➕ Stimmiger Swing-Soundtrack
- ➕ Nette kleine Rätsel und Actionszenen zur Abwechslung
- ➕ Spiel belohnt genaues Suchen mit Sammelgegenständen und Hintergrundgeschichten
- ➖ Voller Klischees
- ➖ Verhörmechanik fühlt sich teilweise wie reines Rat(t)en an
- ➖ Frauen werden teilweise stumpf als Objekt der Begierde dargestellt






Die Verhörmechanik ist zwar eine nette Abwechslung, oft können wir aber nur raten, was die richtige Antwort ist. Der Detective-Meter zeigt an, wie gut wir uns schlagen.


Die verschiedenen Umgebungen in Clawville schauen einfach klasse aus. Der Genremix funktioniert auf visueller Ebene super ... nach ein bisschen Gewöhnungszeit.

**Genre:** Puzzle
**Entwickler:** Sunhead Games
**Hersteller:** Humble Games
**Termin:** 27. Oktober 2020
**Preis:** ca. 20 Euro
**USK:** ab 0 Jahren

# Carto

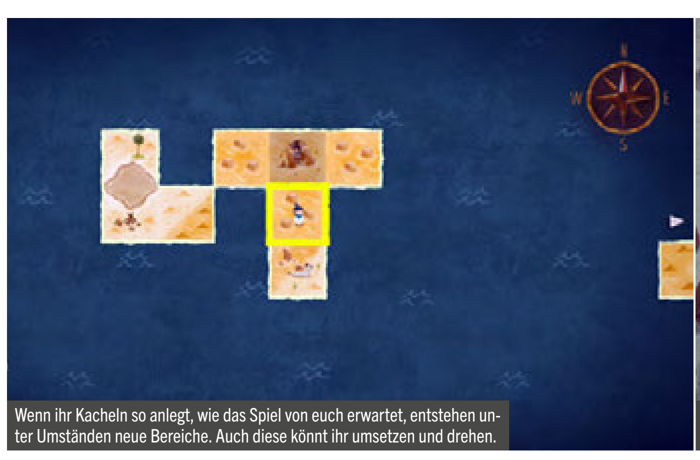
**Von:** Katharina Pache

Immer der Nase nach! Als kleine Kartographin Carto seid ihr auf der Suche nach eurer lieben Oma und durchquert dabei allerlei rätselhafte und spannende Lande.

Carto ist ein ruhiges Puzzle-Spiel, bei dem sich alles um das Suchen und Finden dreht – Betonung auf „dreht“, denn wie bei einem Brettspiel könnt ihr die Kacheln eurer Karte im 90-Grad-Winkel drehen und zusammensetzen, um so neue Wege zu erschließen. Das Abenteuer startet, nachdem die junge Carto nach einem Unglück aus dem Luftschiff ihrer Großmutter stürzt. Da ihr Volk die Kartographen der niedlichen Fantasy-Welt stellen, hat sie ein erstaunliches Orientierungsvermögen und findet sich auch in dichten Wäldern, Grassteppen und im Wüstensand zurecht. Vorausgesetzt, ihr seid in der Lage, alles geschickt zu drehen und zu wenden – und das ist gar nicht so einfach, wie man denkt!

## Zurück in den Himmel

Die Steuerung von Carto ist denkbar simpel: Ihr lauft herum, sprecht mit Menschen und sammelt gelegentlich Gegenstände wie Kartenfetzen ein. Erst, wenn ihr in den Map-Bildschirm wechselt, gibt es mehr zu tun. Durch das Sammeln neuer Kacheln und das Umherschieben und Drehen bereits vorhandener Flächen versucht ihr, neue Gebiete zu erreichen. Natürlich müssen die Puzzlestücke zueinanderpassen, ihr könnt kein Meeresfeld ohne Küste an ein Stück Grasland kleben. Die



Wenn ihr Kacheln so anlegt, wie das Spiel von euch erwartet, entstehen unter Umständen neue Bereiche. Auch diese könnt ihr umsetzen und drehen.




Dichter Wald, heiße Wüste, ewiges Eis: Die Welt von Carto ist vielleicht nicht groß, aber dennoch variantenreich und es macht Spaß, sie zu erkunden.



Im Spiel gibt es ein paar Zwischensequenzen. Es werden nicht viele Worte verloren, stattdessen sprechen die Bilder für sich.

Mechanik hat man schnell verinnerlicht, und anfangs ist es auch kein Problem, die vom Spiel geforderten Züge zu vollziehen. Später allerdings werden die Anweisungen immer kryptischer was in manchen Situationen zu Ratlosigkeit führt. Ab der Wüste, etwa in der Mitte des Spiels, zieht der Schwierigkeitsgrad an. Immerhin hat man zu diesem Zeitpunkt bereits die Gummistiefel gefunden, mit denen sich Heldin Carto ein bisschen flotter fortbewegt als zu Beginn des Abenteuers. Das Indie-Game konzentriert sich ganz auf den Kartendrehaspekt und setzt diesen gut um. Allerdings bleibt die Mechanik das ganze Spiel über gleich, von leichten Variationen mal abgesehen. Die teilweise arg vagen Hinweise zu Lösungen frustrieren den einen vielleicht, andere freuen sich möglicherweise auch darüber, vom Spiel nicht zu sehr an die Hand genommen zu werden und zum Denken außerhalb üblicher Bahnen motiviert zu werden. Auf jeden Fall punktet Carto aber auch bei anderen Aspekten jenseits der Kachelmechanik, etwa bei der Optik und Gestaltung. Welt und Figuren überzeugen mit stilisiertem, einfachem Design, keine Bildschirmeinblendungen lenken vom handgezeichneten Bilderbuch-Look ab. Auch die Musikuntermalung verzichtet auf unnötigen Bombast, stattdessen ertönen atmosphärische Klänge und Naturgeräusche, die zur insgesamt recht leeren, aber keineswegs toten Spielwelt passen. Es gibt wenige Dialoge in Carto, diese sind aber humorvoll (inklusiver einiger gar nicht so übler Wortwitze) geschrieben und die Bewohner der Welt schließt man rasch ins Herz. Das liegt vielleicht an der Feder des Autors Nick Suttner, der schon die rührende Story des Platformer-Indie-Hits Celeste verfasste. Verständnisprobleme gibt es keine, denn Carto ist hervorragend und komplett auf Deutsch übersetzt. Jedes der Lande, das die kleine Heldin auf der Suche nach ihrer Oma besucht, hat andere Traditionen und Überzeugungen, die das Verhalten und die Kultur der Bewohner prägen. Es gib herzerwärmende Momente, etwa, wenn Carto den ersten Brief ihrer Oma findet oder einen Jugendfreund der alten Dame trifft. Komplexere Quests als „suche diese Person“ oder „gib jener Person ein bestimmtes Item“ gibt es zwar nicht, in dieser Hinsicht orientiert sich Sunhead Games am Credo „wieso denn kompliziert, wenn es ebenso einfach geht“.



Jedes Areal in Carto ist liebevoll gestaltet. Die Optik ist zwar sehr simpel, aber auch extrem charmant und sieht nach interaktivem Bilderbuch aus.

Die Kulturen der Bewohner unterscheiden sich stark voneinander. In der Wüste steht traditionell natürlich die Suche nach Wasser und Oasen im Vordergrund.

**Cartossonne**

Carto stammt von einem sehr kleinen Team, was sich zwar nicht an der Qualität bemerkbar macht, wohl aber beim Umfang. Je nach Knobelgeschick schließt man das Abenteuer innerhalb von fünf bis acht Stunden ab, Wiederspielwert ist quasi nicht vorhanden. Ob man dafür 20 Euro bezahlen möchte, liegt im eigenen Ermessen, es gibt aber sicher Titel mit einem besseren Preis-Leistungsverhältnis. Gerade für Freunde von Spielen mit entspannter Atmosphäre, die auf der Suche nach einem besonderen Puzzle-Abenteuer sind, ist Carto aber auf jeden Fall einen Blick wert. Und Brettspielern, insbesondere Carcassonne-Fans, dürfte die Kartenmechanik bekannt vorkommen! Eine Touchscreen-Unterstützung wäre nett gewesen, der Verzicht darauf macht den Titel aber nicht wirklich schlechter. ❑

## MEINE MEINUNG

*Katharina Pache*

**Irgendwie habe ich bei Rätseln in der Wüste immer so meine Probleme. Seltsam!**

Erinnert sich noch jemand an das unsägliche Rätsel in Mystic Quest auf dem Game Boy, bei dem man auf dem Chocobo um zwei frei stehende Palmen reiten musste, um weiterzukommen? Was habe ich da an Lebenszeit verloren, weil ich keine Ahnung hatte, was ich tun soll! Ganz so schlimm war die Wüste in Carto nicht, aber ich habe mich wirklich ziemlich dämlich angestellt und war, das muss ich zugeben, angefressen. Als der Groschen dann doch gefallen ist, flutete große Erleichterung über mich hinweg, denn ich wollte unbedingt wissen, in welche fremden Lande es Carto auf der Suche nach ihrer Omi noch verschlägt. Neben der einwandfreien Puzzle-Mechanik hat mich an Carto besonders der Look begeistert. Was für ein rundum schönes Spiel! Es muss eben nicht immer die fotorealistische Grafik sein, dieser Titel eines kleinen Studios sieht sowohl auf dem Fernseher als auch mobil auf dem Switch-Screen hervorragend aus. Großes Lob an Sunhead Games!

## PRO UND CONTRA

- ➕ Frische Kartendrehmechanik
- ➕ Wundervoller Stil und entspannte Atmosphäre
- ➕ Gute Dialoge, komplett deutsche Texte
- ➕ Einwandfreie Steuerung
- ➕ Rührende Story und interessante Spielwelt
- ➖ Kurze Spielzeit von unter zehn Stunden
- ➖ Einige Hinweise sind sehr vage
- ➖ Puzzle-Mechanik bleibt Spiel über recht gleich



# DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

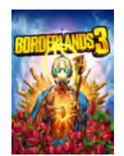
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



### Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



### Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



### CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



### Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

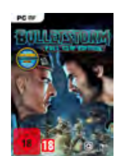
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



### Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



### Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

## Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



### Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



### Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

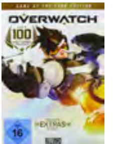
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



### Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



### Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

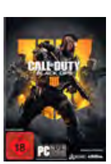
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



### Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



### Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

## Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



### Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



### Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

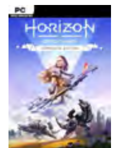
Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



### Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



### Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

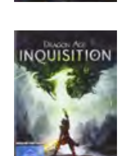
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



### Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



### Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



### Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



### Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



### Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

## Crusader Kings 3: Patch 1.2 mit Ruler Builder

Schon zum Release war Crusader Kings 3 ein herausragendes Strategiespiel, das uns mit seiner Komplexität und Vielfalt begeistert hat. Zu den auffälligsten Kritikpunkten zählte unter anderem das Fehlen eines Charaktereditors, um das Spiel mit einem selbst erstellten Herrscher und seiner Dynastie beginnen zu können. Diesen liefern die Entwickler von Paradox Interactive mit dem neuen Update auf Version 1.2 nach. Wie das Team schon vor dem Release versprochen hatte, erschafft ihr mit dem sogenannten Ruler Designer euren ganz eigenen Herrscher. Dazu wählt ihr vor Spielbeginn die Grafschaft, das Herzogtum oder Reich aus, das ihr spielen wollt. Im Editor legt ihr dann die Eigenschaften eures Charakters fest. Geschlecht, sexuelle Orientierung, Glaube, Kultur und Name legen den Grundstein. Natürlich könnt ihr auch das Aussehen über umfangreiche Optionen an eure Vorstellungen anpassen. Zudem verpasst ihr eurem Herrscher Werte und Eigenschaften. Der Welteroberung mit einer ganz persönlichen Dynastie steht dann nichts mehr im Wege. **Matthias Dammes**

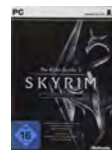




### Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



### The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



### The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

## Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



### Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



### Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



### Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



### Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

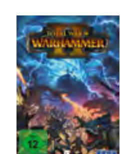
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



### Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



### Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



### XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

## Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



### Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



### Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



### Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



### The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



### Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



### The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



### The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

## Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



### Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



### F1 2020

Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



### Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



### Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



### Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

## Crown Trick: Stressfreies Rogue-like

Nachdem Rogue-like Fans in letzter Zeit vor allem mit actionbetonten Highlights wie Hades, Rogue Legacy 2 oder Spelunky 2 versorgt wurden, sind nun mal wieder die Taktiker am Zug. Crown Trick ist ein lupenreiner Dungeon Crawler im klassischen Rogue-like-Format, in dem ihr ein kleines Mädchen durch zufallsgenerierte Levels begleitet. Der gesamte Spielablauf ist dabei rundenbasiert und erfordert überlegtes Vorgehen. Alle Gegner stehen grundsätzlich still, erst wenn eure Heldin einen Schritt macht, angreift oder eine andere Aktion ausführt, sind auch gleichzeitig ihre Feinde an der Reihe. Dadurch habt ihr alle Zeit der Welt, um euren Weg zu planen, Gegner auszumanövrieren oder sie geschickt in eine Falle zu locken. Dabei spielen auch die Elemente eine große Rolle, beispielsweise Feuer, Wasser und Blitz, die sich – je nach Gegnertyp – zu verheerenden Kombos verbinden. Außerdem stehen euch Dutzende zufallsgenerierte Waffen, Fähigkeiten, passive Boni, Relikte und Verbrauchsgegenstände zur Verfügung, die ihr in jedem Run aufs Neue aufsammelt und die für Abwechslung sorgen. Die Steuerung ist durchdacht und der Spielablauf ist schön flott und unkompliziert, das macht Crown Trick auch für jene interessant, die einfach mal ins Genre reinschnuppern wollen. Auch der gelungene Comic-Grafikstil zeigt, dass die Entwickler von Next Studios ihr Handwerk verstehen. Crown Trick ist für etwa 20 Euro über Steam erhältlich, alle Texte wurden ins Deutsche übersetzt. **Felix Schütz**



# Star Wars: Dark Forces – Runter vom Index!

Frohe Kunde für Retro-Freunde: Fast 25 Jahre nach seiner Indizierung wurde der Lucas-Arts-Klassiker Star Wars: Dark Forces endlich vom Index genommen. Der Ego-Shooter ist nun auch hierzulande bequem über GOG.com zu bekommen, der Preis liegt bei fairen 5,19 Euro. Dark Forces ist der erste Teil der kultigen Jedi-Knight-Serie, kommt aber noch ganze ohne Lichtschwerter aus, dafür steht klassischer Shooter-Spaß im Vordergrund. Als Söldner Kyle Katarn ballern wir uns in bester Doom-Manier durch 14 verschiedene Levels und räumen dabei mit den Sturmtruppen des Imperiums auf. Dark Forces mag heute in jeder Hinsicht veraltet sein, doch seinerzeit überzeugte der Ego-Shooter mit cleverem Leveldesign, inklusive Aufzügen, beweglichen Plattformen und einer Sprungmechanik, die mehr Freiheiten erlaubte als bei der Konkurrenz von id Software. Das macht selbst heute noch überraschend viel Spaß, sofern man bei der Steuerung ein paar Augen zudrückt, die lässt sich nämlich leider nur recht umständlich konfigurieren. **Felix Schütz**




## Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



### Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

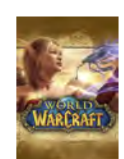
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



### Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



### World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



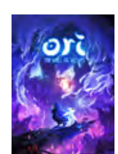
### Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

## Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



### Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



### A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



### Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



### Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



### Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



### Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

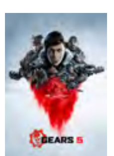
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



### Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



### Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



### Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



### Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



### Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



## Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



### Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



### Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



### Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



### Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



### Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

## Sportspiele

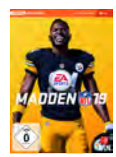
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



### FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



### Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



### PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



### Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



## Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



### Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

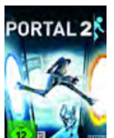
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



### Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

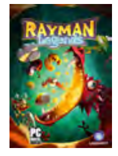
Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



### Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

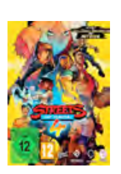
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



### Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



### Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

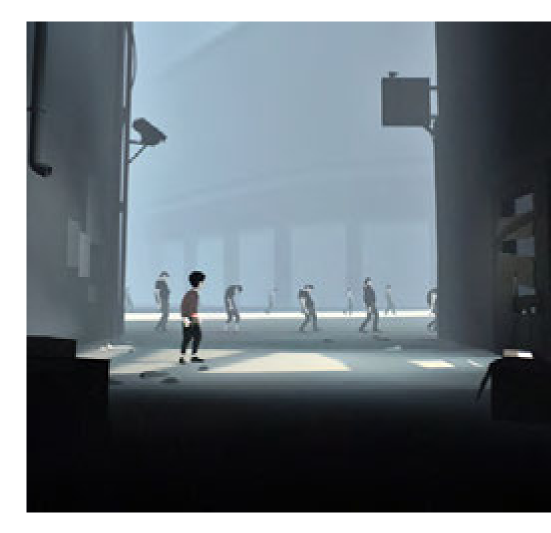
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



### Trials Rising

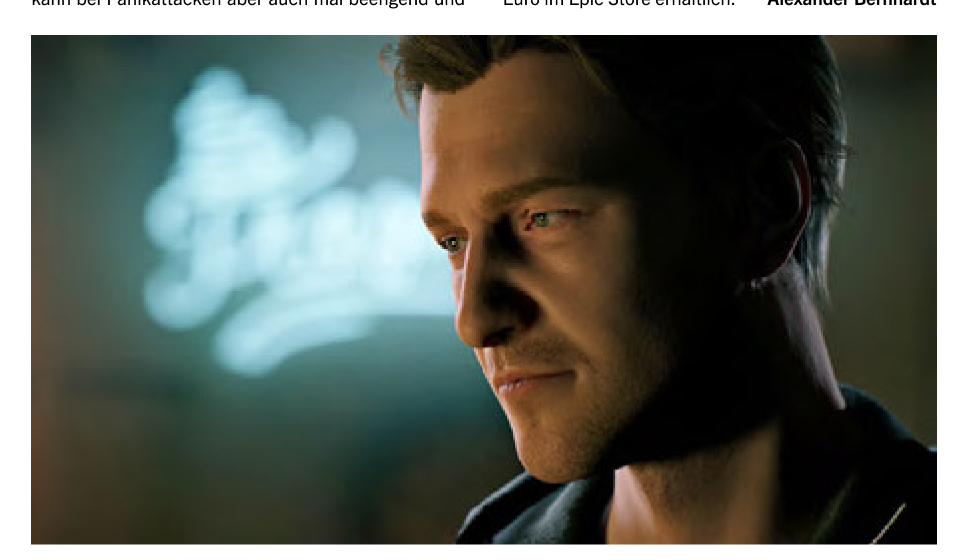
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



# Twin Mirror

Vor nur drei Monaten erschien Dontnods Tell Me Why, da kommt das französische Entwicklerstudio schon wieder mit dem nächsten Abenteuer um die Ecke. Die Life-is-Strange-Macher setzen mit Twin Mirror auf einen erwachseneren Protagonisten als in den Quasi-Vorgängern. Dieser hört auf den Namen Samuel Higgs und verdient sich als Investigativ-Journalist seine Brötchen. Zwei Jahre, nachdem er sein Heimatdörfchens Basswood in West Virginia, USA verlassen hat, kehrt Sam aufgrund des überraschenden Unfalltods seines besten Freundes zurück. Schnell stößt er aber auf Hinweise, dass möglicherweise doch mehr hinter dem Dahinscheiden seines Freundes steckt. Wenn der etwas stoische und emotional in sich gekehrte Sam eine Auszeit braucht, zieht er sich in das sogenannte Gedankenparadies zurück. Dieser fiktive Ort in seinem Kopf gibt ihm genug Platz zum Nachdenken, kann bei Panikattacken aber auch mal beengend und düster werden. Wirklich gruselig wird es aber nie wirklich. Außerdem hat Sam stets seinen imaginären und um einiges empathischeren Freund bei sich, der ihm immer wieder Tipps gibt. Leider nervt jedoch das sogenannte Double eher, da wir unsere Entscheidungen und Meinungen lieber selbstständig getroffen hätten. Dazu fehlt Twin Mirror der typische Dontnod-Charme, wie das kreative Märchenbuch aus Tell Me Why oder das toll designte Tagebuch von Max in Life is Strange. Hier wirkt vieles um einiges steriler. Auch verhält sich Sam in einigen Situationen leider sehr unsympathisch, was nicht gerade den Spielspaß fördert. Dabei ist die Geschichte rund um Basswood sehr spannend! Die Dorfbewohner sind interessant und teilweise sehr liebenswert und die Vertonung ist mal wieder top. An die früheren Adventures der Spieleschmiede kommt Twin Mirror aber leider nicht heran. Das Spiel ist für ca. 29 Euro im Epic Store erhältlich. **Alexander Bernhardt**



## SO TESTEN WIR




**PC-Games-Award** Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.




**Editors'-Choice-Award**
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

**10, Meilensteine** | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

**9, Hervorragend** | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

**8, Sehr gut** | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

**7, Gut** | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

**6, Befriedigend** | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

**5, Ausreichend** | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

**1-4, Mangelhaft** | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

## UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

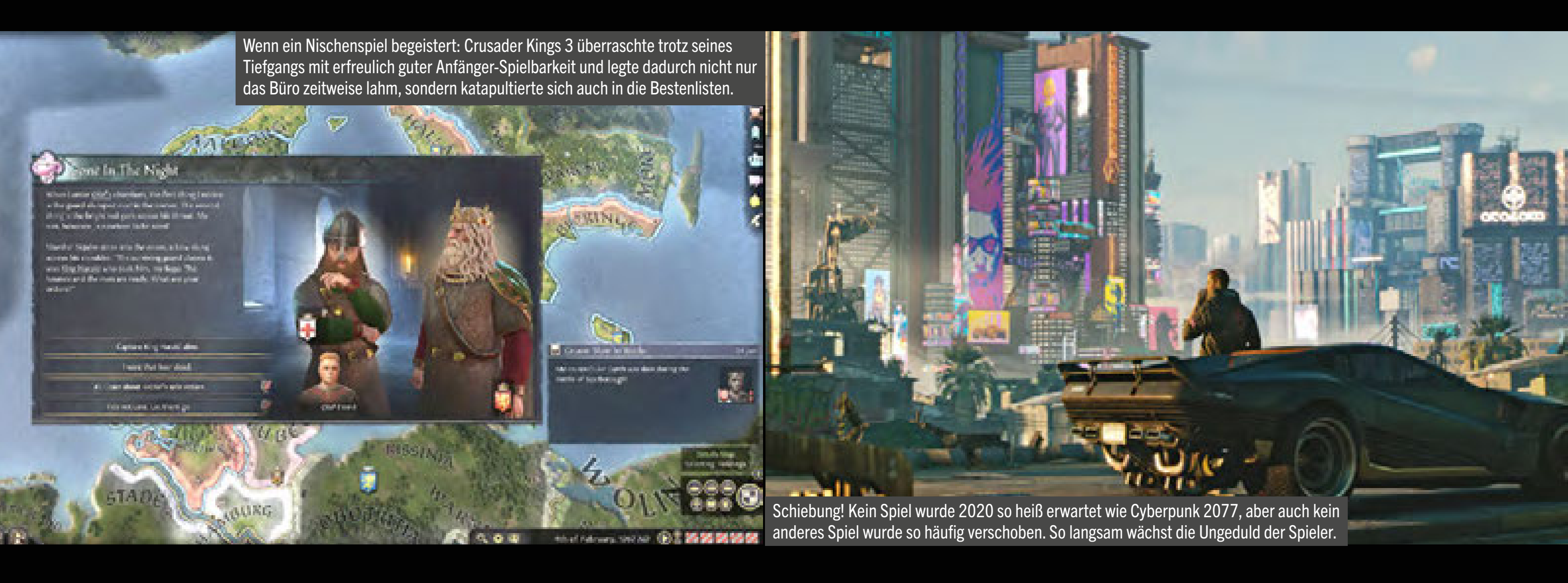
- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Assassin's Creed: Valhalla konnte sich gleich mehrfach in unseren Bestenlisten platzieren, unter anderem sogar als Spiel des Jahres – Glückwunsch!

# Der große PCG-Jahresrückblick: Das war das Gaming-Jahr 2020

Um das chaotische, aber durchaus interessante Gaming-Jahr 2020 zu würdigen stimmten wir redaktionsintern in verschiedenen Kategorien ab, welche Spiele besonders gut, schön oder enttäuschend waren. Zudem blicken wir auf die Überraschungen, Meldungen sowie Aufreger des Jahres zurück und klären, welche Games wir 2020 vermisst haben, die eigentlich erscheinen sollten. Viel Spaß bei unserem großen Rückblick!

**Von:** PC-Games-Redaktion



Wenn ein Nischenspiel begeistert: Crusader Kings 3 überraschte trotz seines Tiefgangs mit erfreulich guter Anfänger-Spielbarkeit und legte dadurch nicht nur das Büro zeitweise lahm, sondern katapultierte sich auch in die Bestenlisten.

Schiebung! Kein Spiel wurde 2020 so heiß erwartet wie Cyberpunk 2077, aber auch kein anderes Spiel wurde so häufig verschoben. So langsam wächst die Ungeduld der Spieler.

# DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES

## 1 ASSASSIN'S CREED: VALHALLA



Etwas überraschend hat sich Assassin's Creed: Valhalla auf den ersten Platz der Spiele des Jahres gemeuchelt. Der neue Teil der beliebten Attentäter-Saga von Ubisoft ist jedoch zweifellos ein richtig tolles Spiel geworden, dem man anmerkt, dass die Entwickler sich die Kritik am etwas überfrachteten Vorgänger Odyssey zu Herzen nahmen. Man muss nun keine Nebenaufgaben mehr grinden, um weiterzukommen, man wird nicht von gefühlt dreihunderttausend Icons auf der Map erschlagen, das Skill-System sorgt für fairen Fortschritt, die Kämpfe funktionieren besser und tatsächlich hat es Ubisoft endlich mal geschafft, dass die Hauptquests und Nebenmissionen tatsächlich rund wirken. Während die World Events genannten Nebenquests oftmals herrlich albern sind, wird die überraschend starke Hauptstory von ebenfalls überraschend starken Charakteren getragen und kommt ziemlich ernst und durchaus spannend daher. Hinzu kommt eine richtig schöne und glaubwürdige offene Welt, die so toll gestaltet wurde, dass man sich bald wirklich wie ein in England einfallender Wikinger fühlt. Einige Missionen sind natürlich durchaus gleichförmig und die erzählerische und moralische Tiefe eines The Witcher 3 braucht man auch nicht erwarten, dennoch ist Valhalla mit seinen cleveren Anleihen aus vergangenen Serienteilen das beste und vor allem rundeste Assassin's Creed seit langer Zeit. So darf es mit der langjährigen Serie gerne weitergehen. Fairerweise muss man aber auch sagen: Die fünf Kandidaten in dieser Liste profitierten natürlich auch vom (zu) späten Release von Cyberpunk 2077.

## 2 CRUSADER KINGS 3

Wer auf komplexe Strategiespiele steht, kommt an Paradox nicht vorbei. Mit Crusader Kings 3 liefern die Schweden eines ihrer bislang besten Werke ab. Als Herrscher über eure Adelsfamilie habt ihr alle Hände voll zu tun: Ihr müsst euer Reich verteidigen und weiterentwickeln, Nachkommen in die Welt setzen, Intrigen spinnen, Bündnisse schließen, politische Ehen einfädeln, Gesetze erlassen und vieles mehr. Egal ob ihr euch Spionage, Religion, Krieg oder Bildung widmet, knifflige Entscheidungen trefft, Könige ermorden lasst oder zu den Kreuzzügen aufbrecht, alle Systeme greifen clever ineinander. Daraus entstehen unterschiedliche und unterhaltsame Geschichten, die für enormen Wiederspielwert sorgen. Die Entwickler haben diesmal aber auch die Einsteiger bedacht: Die Verwaltung eurer Sippe ist zwar immer noch ein komplexes Brett, gerät aber dank eines Tutorials sowie einiger Interfaceverbesserungen spürbar zugänglicher als in früheren Paradox-Titeln.



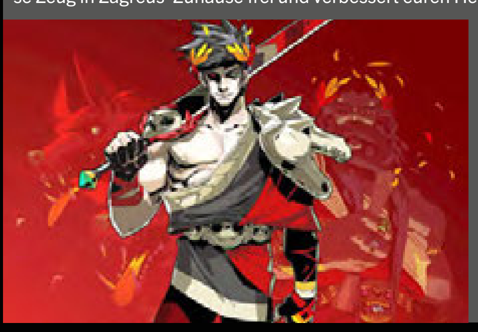
## 3 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Der Flight Simulator ist zwar schon seit 38 Jahren eine feste Größe auf dem PC, doch der neue Ableger stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten: Microsoft und Entwickler Asobo haben hier einen Meilenstein geschaffen, der mehr Realismus und ein glaubwürdiges Spielgefühl mit modernster Grafik kombiniert. Ein Highlight des Spiels ist seine aufwendig nachgebaute Welt, für die gigantische Mengen an Satelitendaten ausgewertet wurden. Das Ergebnis ist beeindruckend, ihr könnt von der Skyline New Yorks über die Alpen bis zu den Tiefen des Amazonas fliegen, wohin ihr wollt, selbst Großstädte wurden überzeugend nachgebildet. Natürlich sind auch die vielen Flugzeuge samt ihrer Cockpits mit Liebe zum Detail umgesetzt, hier kommen Freizeitpiloten voll auf ihre Kosten. Eine authentische Flugsimulation und ein komplexes Wettersystem runden das Erlebnis ab, außerdem wurde die Einsteigerfreundlichkeit verbessert, sodass auch Neu-Piloten ihren Spaß haben.



## 4 HADES

Mit ihrem neuen Spiel Hades haben sich die Entwickler von Supergiant Games (Bastion, Transistor) selbst übertroffen: Das Indie-Meisterwerk liefert höllisch motivierende Action, in der ihr mit Göttersohn Zagreus versucht, aus der griechischen Unterwelt auszubüxen. Das spielt sich dank massenhaft sammelbarer Upgrades und einer blitzsauberen Steuerung hervorragend, außerdem sorgen der feine Comic-Grafikstil und die treibende Musikuntermalung für jede Menge Atmosphäre. Zwischen den Ausbruchsversuchen führt ihr unzählige Gespräche mit gut gelaunten Sagenwesen und Göttern, schaltet tonnenweise Zeug in Zagreus' Zuhause frei und verbessert euren Helden. Das sorgt für Dutzende unterhaltsame Spielstunden, in denen sich obendrein eine simpel gestrickte, aber gefühlvoll erzählte Story entfaltet. Da verzeihen wir dann auch gerne, dass sich die Bosskämpfe ziemlich schnell abnutzen.



## 5 ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Mit Ori and the Will of the Wisps liefern die Moon Studios eine herausragende Fortsetzung ab. Wie bereits Ori and the Blind Forest funktioniert Teil 2 erneut als typisches Metroidvania mit hohem und vor allem abwechslungsreichem Jump&Run-Anteil. In der 2D-Perspektive erkundet ihr mit dem kleinen Waldgeist eine große, zusammenhängende Welt inklusive schummriger Wälder, düsterer Höhlen, schneebedeckter Gipfel, prächtiger Oasen oder trockener Wüsten. Dabei punktet jede Zone mit prachtvollen Details und dreidimensional animierten Hintergründen. Doch Ori and the Will of the Wisps spielt sich nicht nur klasse und sieht phänomenal gut aus, der Titel bietet obendrein noch eine clever erzählte und gefühlvolle Story, die man so schnell nicht vergessen wird. Aufgrund des emotionalen Endes der wundervollen Geschichte werdet ihr vermutlich das eine oder andere Tränchen verdrücken. Eines der schönsten Plattform-Abenteuer aller Zeiten!



# SPIELEWELTEN DES JAHRES

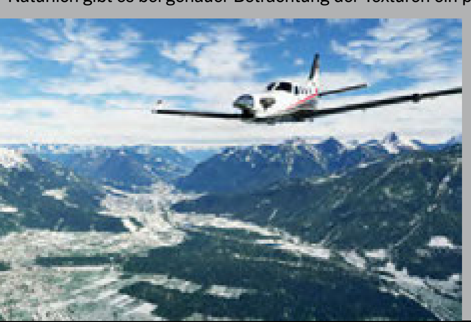
## 1 ASSASSIN'S CREED: VALHALLA



Mit Assassin's Creed: Valhalla veröffentlichte Ubisoft bereits das zwölfte Hauptspiel der Meuchelmörder-Reihe. Neben einer spannenden Geschichte überzeugt Valhalla mit einer lebendigen Welt, in der die NPCs sogar ihren täglichen Routinen nachgehen. Egal ob Nordengland oder Norwegen, die Maps des Spiels sind toll gestaltet. Die Gebiete fallen dabei nicht ganz so ausladend aus wie die Karte in Assassin's Creed: Odyssey, bieten dafür aber auch weniger Leerlauf. Es ist alleine schon eine Freude, sie einfach nur zu bereisen, sei es zu Fuß, mit dem Langboot auf den Flüssen oder auf dem Rücken unseres Pferdes. Schneegebiete wechseln sich ab mit dichten, grünen Wäldern, weiten Feldern, nebligen Sümpfen und belebten Ortschaften. Auch die Sonne scheint ab und an, auch wenn dies nicht wirklich das typisch englische Klischee erfüllen will. Auf den Zinnen einer Ruine zu stehen und über die weiten Lande zu blicken, ist einfach ein tolles Gefühl. Zudem sind die Nebenmissionen in Valhalla abwechslungsreich und fügen sich perfekt in die fantastische Spielwelt ein, die dadurch noch einmal organischer und lebendiger wirkt. Außerdem sind viele der Nebenquests mit einem Augenzwinkern versehen, was für ein wenig Lockerheit sorgt. Alles in allem macht Valhalla also im Vergleich zu den Vorgängern in Sachen Open-World verdammt viel richtig. Kein Wunder also, dass das Wikinger-Abenteuer hier bereits die zweite Kategorie für sich entscheiden konnte.

## 2 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Eigentlich ist der Begriff „Spielwelt" absolut fehl am Platz beim Microsoft Flight Simulator. Schließlich benutzten die Entwickler weltweite Kartendaten, um unsere Erde so realitätsnah wie nur irgendwie möglich in die Flugsimulation zu integrieren. Und das ist definitiv gelungen! Der Microsoft Flight Simulator sieht fantastisch aus. Nicht nur Sehenswürdigkeiten und Landstriche ähneln ihren wahren Vorbildern, sondern auch die zahlreichen lizenzierten Flugzeuge und Flughäfen im Spiel. Egal, ob ihr die Chinesische Mauer, die Hagia Sophia, den Mount Everest oder das eigene Zuhause besucht, es gibt beinahe unendlich viele Freiheiten in der Flugsimulation. Natürlich gibt es bei genauer Betrachtung der Texturen ein paar Abzüge in der B-Note, aber bei der gewaltigen Größe und Vielfalt, lässt sich das verschmerzen. Gerade in einem Jahr, in dem das Reisen so schwer umsetzbar ist, bietet der Titel eine willkommene Abwechslung zum aktuellen Lockdown-Leben.



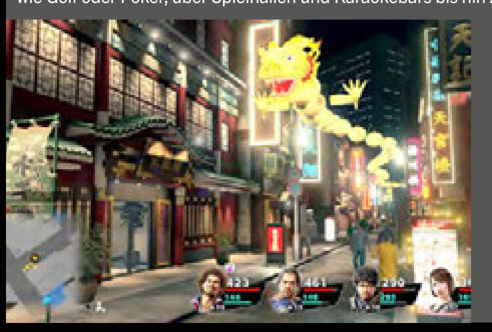
## 3 HADES

Vermutlich ist Hades die größte Überraschung unserer Rangliste. Das Actionspiel im Rogue-like-Stil begeisterte dieses Jahr durch ein unverwechselbares Design, tolle Charaktere und cleveres Storytelling. Die farbenfrohe Grafik und der großartige Soundtrack untermalen das Geschehen in der Unterwelt stimmungsvoll. Auch der Comicstil aus der isometrischen Ansicht glänzt mit vielen Details, weichen Animationen und hübschen Effekten. Noch mehr überzeugen kann Hades in Sachen Charakterzeichnung: Die Charaktere sind toll vertont, durchweg sympathisch und haben selbst nach dutzenden Spielstunden immer wieder frische Kommentare auf Lager. Es sind unter anderem diese kleinen Dialoge, durch die sich der Plot mit der Zeit immer mehr entfaltet und die Welt lebendiger werden lässt. Zusammengefasst lieferten die Indie-Entwickler Bastion mit Hades nicht nur eines der besten Actionspiele 2020, sondern auch eine der einzigartigsten Spielwelten des Jahres ab.



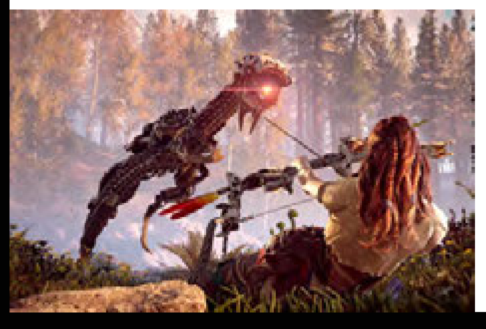
## 4 YAKUZA: LIKE A DRAGON

Wenn wir über Spielwelten sprechen, kommen wir an der grandios-durchgeknallten Serie Yakuza natürlich nicht vorbei. Der siebte Teil der Reihe Like a Dragon hat nicht nur ein neues Rollenspielgewand im Gepäck, sondern ändert auch den Schauplatz. Die Handlung spielt nun in Yokohama. Vom Hafen über die Einkaufsmeilen bis nach Chinatown und zu eher sterilen Wohn- und Bürogebäuden ist auch ordentlich viel Abwechslung in der Millionenmetropole geboten. Ein Highlight der Reihe war schon immer die gewaltige Auswahl an Minispielen. Auch in Like a Dragon bietet die Spielwelt wieder etliche Möglichkeiten zum witzigen Zeitvertreib an. Von Klassikern, wie Golf oder Poker, über Spielhallen und Karaokebars bis hin zu Minigames in denen wir mit Quick-Time-Events versuchen bei langweiligen Filmen nicht einzuschlafen. Wie immer dürfen in Yakuza auch die absurden Nebenmissionen nicht fehlen, die im absoluten Kontrast zur ernsten Hauptstory stehen.



## 5 HORIZON: ZERO DAWN

Ebenfalls 2020 erschien endlich die PC-Version des PS4-Hits Horizon: Zero Dawn. Neben einer Blockbuster-Story kann das Abenteuer rund um die sympathische Protagonistin Aloy auch mit einer postapokalyptischen, lebendigen Spielwelt überzeugen. Wer sich durch die Landschaft bewegt, wird wohl das eine oder andere Mal verharren und aufgrund des sich ihm bietenden Panoramas ein ungläubiges „Wow!" ausstoßen. Egal ob Wüste oder Dschungel, schneebedeckte Berggipfel oder Sümpfe, in Zero Dawn sieht einfach alles atemberaubend aus. Das absolute Highlight sind aber die unterschiedlichen Maschinenwesen, die man in der Wildnis trifft. Die Robo-Viecher sind bis ins kleinste Detail ausgearbeitet und die ihnen verpassten Animationen „lebensecht". Die großen Städte und Gegnerfestungen strotzen gerade so vor Leben, Detailreichtum und traumhaften Lichteffekten. Horizon gehört also auch auf dem PC zu den absoluten Glanzpunkten in Sachen Spielwelt.



# AUFREGER DES JAHRES

## 1 SEXUELLER MISSBRAUCH BEI UBISOFT



Nach diversen Anschuldigungen bezüglich professionellen Fehlverhaltens gegen Assassin's Creed Valhalla Creative Director Ashraf Ismail ergoss sich im Sommer 2020 eine Welle an schockierenden Enthüllungen über die Chefetage von Ubisoft. Zahlreiche Vorwürfe der Vergewaltigung und sexuellen Belästigung wurden gegen mittel- und hochrangige Mitglieder des Studios erhoben, Statements von Betroffenen und investigativen Medienvertretern enthüllten nach und nach eine Firmenkultur, die von Geheimhaltung, Unterdrückung und Missbrauch geprägt ist. So war Ubisofts HR-Department wohl vorwiegend damit beschäftigt, die Anschuldigungen zu relativieren, zu ersticken und kleinzureden und die Täter vor Konsequenzen zu schützen. In Folge der Aufklärung über die wahren Zustände, die jahrelang systematisch vor der Öffentlichkeit vertuscht wurden, mussten etliche einflussreiche Angestellte, darunter einige der mächtigsten und prominentesten Gesichter des Unternehmens ihren Hut nehmen. Chief Creative Officer Serge Hascoët, ein angeblicher Serien-Belästiger, Sexist und guter Freund von Firmengründer und CEO Yves Guillemot, Yannis Mallat, der Präsident von Ubisoft Kanada, sowie HR-Chefin Cécile Cornet, traten allesamt von ihren Posten zurück. Guillemot gelobte Besserung in Form von strukturellen Veränderungen und wandte sich in einem fadenscheinigen Entschuldigungs-Video an die Öffentlichkeit. Ungläubigkeit und hämische Kommentare waren da vorprogrammiert.

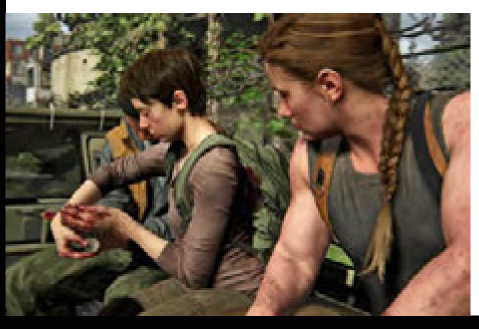
## 2 CRUNCH BEI NAUGHTY DOG, CDPR & CO.

Wann immer ein Projekt droht, aufgrund schlechter Planung oder äußerer Umstände nicht mehr am geplanten Release-Datum fertig zu sein, wird in der Tech-, Software- und Games-Industrie meist Crunch angeordnet. Das bedeutet, dass Entwicklerteams über einen Zeitraum von mehreren Wochen massiv Überstunden schieben müssen. Oft ordnet die Chefetage zusätzlich Wochenendarbeit an. Das erhöhte Arbeitspensum und der ohnehin schon extreme Druck durch Deadlines kann bei Angestellten zu psychischen Belastungsstörungen wie Burnout oder sogar Traumata führen. Auch dieses Jahr wurden wieder zahlreiche Spiele herausgebracht, die laut Berichten ohne Rücksicht auf die eigenen Mitarbeiter entstanden sind. Darunter The Last Of Us: Part 2 von Naughty Dog und Cyberpunk 2077 von CD Projekt Red. Kein Videospiel ist es wert, dafür die geistige und körperliche Gesundheit eines Menschen zu opfern.



## 3 TLOU 2: JAMMERN ÜBER KRÄFTIGE FRAU

Die Ansprüche an die Fortsetzung des Playstation-exklusiven Mega-Hits The Last of Us waren so astronomisch hoch, dass eine starke negative Reaktion mancher Fans eigentlich vorprogrammiert war. Der Shitstorm ging dann aber nicht allein aus enttäuschten Erwartungen hervor. Einige Gamer äußerten auch Unzufriedenheit über den Körperbau von Abby, einer der neuen Figuren in The Last of Us: Part 2. Als Vorlage für ihre Physis diente die Crossfit-Athletin Coleen Fotsch, deren Muskeln die Spielerschaft verwirrten und erzürnten. Auch die Tatsache, dass mit Nebenfigur Lev ein transsexueller Mann im Spiel auftritt, wurde von einigen Gamern als Angriff auf ihren puritanischen Lebensstil verstanden. Game Director Neil Druckmann und Abby-Sprecherin Laura Bailey erhielten antisemitische, transphobe und homophobe Kommentare und sogar – völlig abstrus – Morddrohungen. Definitiv der mit Abstand jämmerlichste Shitstorm des Jahres.



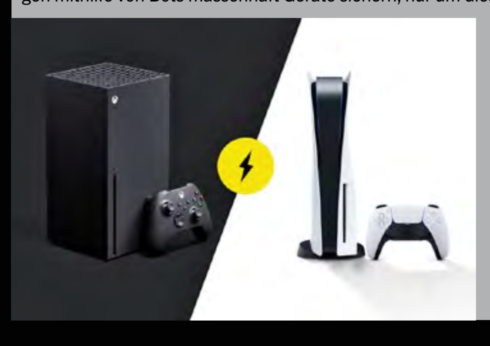
## 4 WERBESPOTS IN NBA 2K21

Die Tatsache, dass 2K Games die Unverschämtheit besaß, überraschend einen Monat nach Release komplette Werbespots in NBA 2K21 zu implementieren, die während der Ladezeiten abgespielt werden, sorgte in der Community bereits berechtigterweise für Unmut. Dass sich die Clips dann aber noch nicht einmal abbrechen ließen, wenn das Spiel bereits vollständig geladen hatte, brachte sie dann vollends zum Kochen. Nach einem Shitstorm meldete sich der Publisher dann auf Twitter zu Wort und behauptete, es sei ein Fehler bei der Implementierung der Anzeigen unterlaufen. Das Unternehmen versprach, die Platzierung der Werbung mit einem kommenden Update anzupassen, die Spots würden jedoch weiterhin in der mit Mikrotransaktionen gepflasterten Basketballsimulation laufen. Bis heute hat 2K Games kein Fehlverhalten eingeräumt und sich nicht bei der Community entschuldigt. Vielleicht erfolgt das ja dann nach der Werbeunterbrechung.




## 5 VORBESTELLER-CHAOS BEI KONSOLEN

Mit der Veröffentlichung von Playstation 5 und Xbox Series X/S erlebten wir 2020 den vielleicht größten Konsolenlaunch überhaupt. Leider aber auch den womöglich chaotischsten. Durch die von der Corona-Krise beeinträchtigte Produktion konnten nur weitaus weniger Konsolen zum Release fertiggestellt werden als ursprünglich geplant. Außerdem sprengte die Zahl der Vorbestellungen die Erwartungen von Sony, Microsoft und ihren Vertriebspartnern. Das führte dazu, dass viele Vorbesteller sogar Wochen nach Release noch immer auf ihre Konsole warteten. Andere Bestellungen wurden sogar direkt storniert. Sogenannte Scalper konnten sich hingegen mithilfe von Bots massenhaft Geräte sichern, nur um diese dann zu Wucherpreisen auf eBay und Co. anzubieten. Da Media Markt, Saturn und andere Einzelhändler ein höheres Kontingent erwartet – und auch verkauft – hatten als letztendlich verfügbar war, waren sie das logische Ziel des Shitstorms.



# FLOPS & ENTTÄUSCHUNGEN DES JAHRES

## 1 MARVEL'S AVENGERS



Als Square Enix dereinst Marvel's Avengers ankündigte, standen alle Zeichen auf Hit: Eine der größten Lizenzen unserer Zeit, mit Crystal Dynamics (Legacy of Kain, Tomb-Raider-Reboot) ein etabliertes Studio, das mehrmals seine Kompetenz bewiesen hatte – da konnte doch eigentlich nichts schiefgehen! Nun, schlussendlich scheiterte alles an diesem „eigentlich", denn eigentlich erwartete sich die versammelte Spielerschaft nach der Enthüllung auf der E3 2019 auch ein klassisches Singleplayer-Abenteuer. Das war bis dahin schließlich immer die Stärke von Crystal Dynamics, und Marvel's Spider-Man hatte ja nicht allzu lange zuvor bewiesen, was für ein tolles Einzelspieler-Erlebnis aus der Marvel-Linzenz erwachsen kann. Vermutlich waren es irgendwelche Topmanager in den Büros Square Enix' mit Dollar-Zeichen in den Augen, die beschlossen, dass das zu wenig sei und es auf Teufel komm raus ein Games-as-a-Service-Modell brauche, um auch noch den letzten Cent aus der Spielerschaft herauszupressen. Das Ergebnis: Eine nette, halbherzig zusammengeschusterte Singleplayer-Kampagne, ein aufgeblasener, extrem unspaßiger Online-Part, der einen Großteil der Ressourcen schluckte, mäßige Kritiken, eine gleichsam enttäuschte und erboste Spielerschaft und Verkaufszahlen, die weit, weit unter dem lagen, was prognostiziert worden war. Star Wars Battlefront 2 hatte bereits bewiesen, dass sogar eine Riesenmarke an mangelnder Qualität und frechen Geschäftsmethoden scheitern kann; Marvel's Avengers hatte aus diesem Beispiel genau gar nichts gelernt.

## 2 XIII REMAKE

Fans des Originalspiels von 2003 freuten sich aus zwei Gründen auf das Remake des Cell-Shading-Shooters XIII, basierend auf einer belgischen Comic-Vorlage: erstens, weil's damals einfach ein ziemlich gutes, lineares Shooter-Erlebnis mit einzigartigem Stil und cooler Atmosphäre war; zweitens, weil nun endlich die Hoffnung bestand, dass der nie aufgelöste Cliffhanger des Spiels in einer Remake-Fortsetzung endlich aufgelöst wurde. Nun, daraus wird wohl erneut nichts. Das Originalspiel bekam keinen zweiten Teil spendiert, weil es der hohen Qualität zum Trotz ein Flop war. Das Remake wird mit allergrößter Wahrscheinlichkeit ebenfalls unfortgesetzt bleiben, diesmal haben es aber die Entwickler verbockt. Wie man nach einer für ein Remake echt beeindruckend langen Entwicklungszeit so einen technischen und spielerischen Totalausfall abliefern kann, ist eines der großen Mysterien der Menschheit.



## 3 WARCRAFT 3 REFORGED

Seitdem Blizzard seine Unabhängigkeit aufgab und Teil von Activision wurde, muss sich das Studio von Fans immer wieder vorwerfen lassen, den einst extrem guten Draht zur Community verloren zu haben und schnelle Gewinne über Qualität und die eigenen früher hochgehaltenen Prinzipien zu stellen. Mit Blick auf schnell hingerotzte Entwicklungen wie Warcraft 3 Reforged ist es schwer, einen gewissen Wandel bei Blizzard wegzudiskutieren. Anstatt einer hübschen Neuauflage mit sinnvollen Verbesserungen gab's einen altbackenen Look, einen verschlimmbesserten Multiplayer, eine unbeeindruckende Präsentation und sogar im Vergleich zum Original fehlende Features. Die frisch hinzugekommenen Bugs haben wir da noch gar nicht erwähnt. Deswegen ist Reforged kein schlechtes Spiel, aber weit weg von dem, was versprochen wurde und was Fans sich erwartet hatten und im Vergleich zum Original schon fast ein Rückschritt.



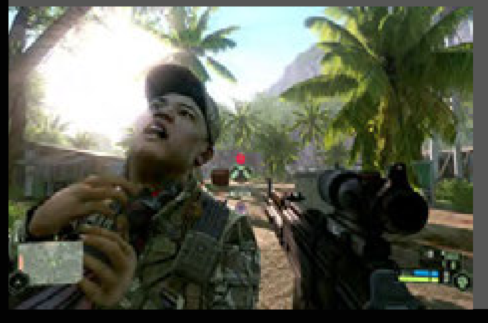
## 4 FAST & FURIOUS: CROSSROADS

Wohl die wenigsten Menschen würden argumentieren, dass die Filme der Fast&Furious-Reihe cineastische Meisterwerke sind, nicht einmal Fans. Aber sie sind laut, bunt und machen Spaß und manchmal ist das genau das, was man will. Crossroads hätte die Chance gehabt, dieses Gefühl in ein Videospiel zu übertragen. Stattdessen ist's aber ein Machwerk geworden, dass sich auf rein qualitativer Ebene mit nur einer Handvoll anderer Spiele um den Titel „Schlechtestes Spiel des Jahres 2020" balgen kann. Hier stimmt einfach nichts. Die Technik ist eine Katastrophe, die Geschichte ebenso uninteressant wie saudumm, die Präsentation wäre schon auf der Playstation 2 eine Enttäuschung gewesen, das Gameplay läuft auf belanglose, uninspirierte Fahraufgaben hinaus und wenn mal eine Minute ohne Bug vergeht, hat man als Spieler Glück gehabt. Unfassbar, dass da die Macher von Project Cars dahinterstecken! Wobei hier Teil 3 2020 ja auch die Fanbase gespalten hat ...



## 5 CRYSIS REMASTERED

Wir reden an dieser Stelle bewusst nicht von der Switch-Version von Crysis Remastered. Denn auch, wenn diese nicht so gut aussieht wie das Originalspiel, war es doch beeindruckend, dass es den Entwicklern gelungen war, den Shooter so gut auf die Hybrid-Konsole zu portieren. Nein, die Enttäuschung kam überraschenderweise auf PC, PS4 und Xbox One daher. Als das Original-Crysis 2007 erschien, war es ein extrem Hardware-hungriges Grafik-Monster, das sogar heute noch vergleichsweise gut aussieht. Vom Remaster hatte man sich ergo mehr erwartet als nur eine halbherzige Umsetzung. Gerade am PC ist die Performance echt schwach, auf den Konsolen hat man mit technischen Problemen zu kämpfen, egal, ob im Grafik- oder Performance-Modus. Spielerisch macht der Titel noch immer Spaß, allerdings fehlen neben dem Multiplayer mehrere DLC-Inhalte – die hätte man als Fan doch wirklich erwarten dürfen.



# MELDUNGEN DES JAHRES

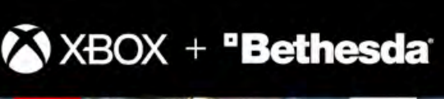
## 1 NEUE KONSOLEN AM SPIELEHIMMEL



Und plötzlich waren sie da: Sony und Microsoft haben mit der Playstation 5 beziehungsweise Xbox Series S/X ihre neuen Spielekonsolen veröffentlicht. Die seit November erhältlichen Konsolen begeistern weltweit bereits Millionen Spieler: Sowohl Sony als auch Microsoft haben neue Launch-Rekorde vermeldet – PS5 und Xbox Series S/X haben sich rund um die Markteinführung häufiger verkauft als die Vorgängerkonsolen PS4 und Xbox One. Konkrete Zahlen nannten die beiden Publisher zwar nicht. Wer die neuen Konsolen vorbestellen wollte, bemerkte jedoch das riesige Interesse: Die den Händlern bisher zur Verfügung gestandenen Kontingente waren binnen weniger Minuten ausverkauft. Wer nicht schnell genug war, schaute am Release-Tag in die Röhre. Hinzu kamen etliche Stornierungen, weil manche Händler mutmaßlich mehr Bestellungen entgegengenommen hatten als von Sony zugesichert. Immerhin: Microsoft will „so schnell wie möglich" für Nachschub sorgen, Sony noch bis Jahresende weitere PS5-Konsolen an den Handel ausliefern. Wer eine der neuen Konsolen sein Eigen nennen kann, spielt aktuelle Titel in teils verbesserter Optik – und mit schnelleren Ladezeiten sowie höherer Framerate. Zu den PS5-Highlights zählen zweifelsfrei das Demon's Souls Remake und das Spin-off / die Fortsetzung Spider-Man: Miles Morales. Der Series X fehlen noch Exklusivknaller, aber Spielenachschub ist für 2021 angekündigt. PC-Spieler können zumindest dies entspannt abwarten: Dank Xbox Game Pass sind wir bei Xbox-Titeln vorne dabei.

## 2 MICROSOFT ÜBERNIMMT BETHESDA

Im September sorgte Microsoft für Schlagzeilen: Das Unternehmen übernimmt Publisher Bethesda. Durch den 7,5 Milliarden US-Dollar schweren Deal wandern Marken wie The Elder Scrolls, Fallout oder Doom in den Besitz von Microsoft. Dabei bleibt nach wie vor abzuwarten, ob Playstation-Spieler weiterhin in den Genuss der Bethesda-Spiele kommen: Microsoft hat sich dahingehend bisher nicht klar geäußert. Immerhin versprechen sie, nicht die Absicht zu haben, „einfach alle Bethesda-Inhalte von Sony oder Nintendo abzuziehen." Allerdings wäre es durchaus vorstellbar, dass einige Spiele künftig zuerst auf den Microsoft-Plattformen erscheinen und erst später auf anderen Konsolen. Im Oktober sagte das Unternehmen, von „Fall zu Fall entscheiden" zu wollen. Für Bethesdas Todd Howard ist es hingegen „schwer vorstellbar", dass etwa ein TES 6 exklusiv für Xbox erscheint. Es bleibt spannend …







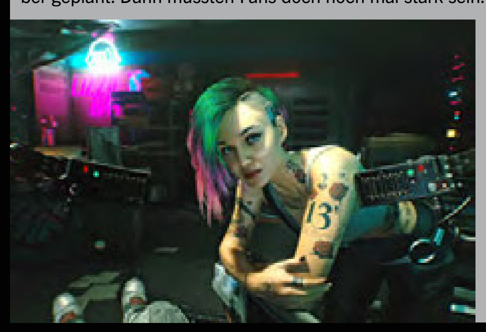
## 3 DIGITALE SPIELEMESSEN

Das Jahr 2020 war für viele schwierig – auch und besonders für die Messeveranstalter. Wegen der Corona-Pandemie und der damit einhergehenden Hygiene- und Abstandsregelungen wurden sowohl Gamescom als auch E3 abgesagt und ins Internet verlegt. Statt brechend voller Messehallen gab es vollgepackte Live-Streams: Publisher und Entwickler aus aller Welt präsentierten im Sommer ihre kommenden Spiele-Highlights in einer rein digitalen Form. Fans mussten ihre Lieblingstermine des Jahres also nicht verstreichen lassen und konnten das bunte Treiben somit am heimischen Bildschirm genüsslich mit Chips sowie Kaltgetränk verfolgen. Auf das klassische Anspielerlebnis der Messen musste allerdings verzichtet werden. Aber dafür gibt es ja euer Lieblingsmagazin, das euch Monat für Monat mit den wichtigsten Eindrücken aus der Spielewelt versorgt – sowohl digital auf unserer Webseite als auch im Heft.



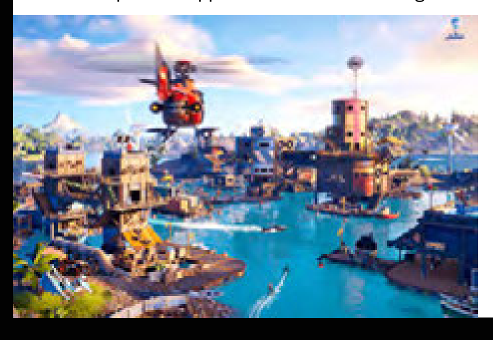

## 4 DIE BEINAHE UNENDLICHE GESCHICHTE

Nach einer mehrjährigen Entwicklungszeit ist es endlich so weit: Cyberpunk 2077 ist im Handel erhältlich (und hat den Redaktionsschluss erneut verpasst). Die Entwickler von CD Projekt Red konnten den Release-Termin am 10. Dezember schließlich einhalten, nachdem sie die Veröffentlichung mehrere Male verschieben mussten. Das neue Action-Rollenspiel der Witcher-Macher sollte ursprünglich im April erscheinen, wurde Mitte Januar jedoch um ein halbes Jahr nach hinten auf den September verschoben. Im Juni schließlich hieß es, dass man den Release erneut nicht einhalten könne. Diesmal war der Veröffentlichungstermin für den 19. November geplant. Dann mussten Fans doch noch mal stark sein: CDPR verschob Cyberpunk 2077 letztlich auf den 10. Dezember. Zuletzt wurden einige wartende Spieler immer ungeduldiger, beschimpften die Entwickler, stornierten aus Zorn ihr Vorbestellung oder verhielten sich anderweitig kindisch.



## 5 EPIC GAMES VS. APPLE (UND GOOGLE)

Im August staunten Spieler nicht schlecht: Apple entfernte Fortnite aus dem App Store – das Battle-Royale-Zugpferd war nicht mehr aufzufinden. Google zog schnell nach. Auslöser der Streitigkeiten war ein Update für die Mobile-Version von Fortnite. Darin führte Epic Games eine eigene Bezahlmethode für Transaktionen ein, die das bestehende System über den App Store und den Google Play Store umgehen würde. Mit dieser Aktion wollte Epic Games die Richtlinien von Google und Apple umschiffen, die bei jeder Transaktion einen Umsatzanteil von 30 Prozent kassieren. Für Mai 2021 ist eine gerichtliche Hauptverhandlung zwischen Epic und Apple zu diesem Thema angesetzt. Wir halten euch natürlich auf dem Laufenden. Dass es allen Parteien bei diesem Streit nur ums liebe Geld und nicht um die Spieler geht, lest ihr in einer großen Kolumne auf unserer Webseite – schaut doch mal vorbei auf www.pcgames.de!



# DIE INDIE-SPIELE DES JAHRES

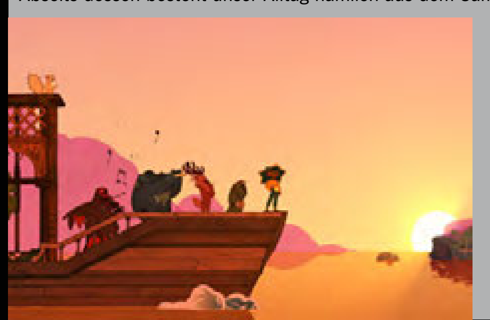
## 1 HADES



Schlägt euer Herz für Indie-Spiele mit einem unverkennbaren Stil, cleveren Gameplay-Strukturen und einer mit Charme-Kanülen aufgespritzten Spielwelt, die sich kinderleicht von der Konkurrenz absetzt? Dann gehört ihr ebenfalls zu jenen Spielern, die nur schwer am in San Francisco ansässigen Entwicklerstudio Supergiant Games vorbeikommen. Der 2011 veröffentlichte Erstling, das gefeierte Action-RPG Bastion, genoss nicht nur eine (verdiente) Hymne des Lobgesangs durch Presse und Fans, es zählt auch zu den beliebtesten und wichtigsten Indie-Titeln des gesamten Jahrzehnts. Mit Transistor und Pyre nahm der Siegeszug des jungen Studios seinen Lauf. Nun, mit dem 2020 für PC und Nintendo Switch veröffentlichten Hades, erreicht das Team eine komplett neue Liga. Das Rogue-Lite Hades entführt uns als göttlichen Sprössling des namensgebenden Unterwelt-Dirigenten in ein fulminantes Action-Feuerwerk mit hohem Wiederspielwert, tollen Charakteren und cleverem Storytelling. Zwar könnten die Bosskämpfe etwas mehr Abwechslung vertragen und ab und an aus ihrer zu starken Monotonie ausbrechen, das motivierende Kampfsystem sowie die verschiedenen Waffen und Upgrades erzeugen aber einen eindrucksvollen Gameplay-Flow, der euch tief in seinen Bann zieht und nur schwer wieder aus seinen Fängen entlässt. Hades zählt nicht nur zu den besten Indie-Titeln der letzten Jahre, es misst sich zusätzlich mit den ganz Großen um den Titel des Jahres 2020. Wow!

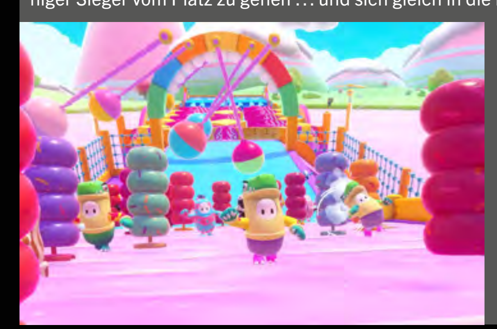
## 2 SPIRITFARER

Dem Montréaler Studio Thunder Lotus Games gelang es bereits 2015, mit dem hübschen Wikinger-Epos Jotun ein (sehr) kleines Ausrufezeichen in der Indie-Szene zu setzen. Dennoch hatten nur die wenigsten im Jahr 2020 mit solch einem herzerwärmenden und fantastisch gestalteten Geheimtipp wie Spiritfarer gerechnet. Im Sandbox-Abenteuer übernehmen wir die Rolle der jungen Stella, die zu Beginn der Handlung den Job von Charon übernimmt. Fortan ist es unsere Hauptaufgabe, verlorenen Seelen die Überfahrt ins Jenseits zu ermöglichen. Das klingt im ersten Moment nach deprimierender und harter Kost, ist es aber nicht! Abseits dessen besteht unser Alltag nämlich aus dem Sammeln, dem Ausbauen unseres Schiffes und dem Kennenlernen der vielen liebenswürdigen Charaktere. Die wundervolle Geschichte verpackt das Loslassen und den endgültigen Abschied eindrucksvoll in einem interaktiven Abenteuer.



## 3 FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT

Neben den zwei neuen Spielekonsolen aus dem Hause Sony und Microsoft galt der größte Videospiel-Hype des Jahres ohne Frage dem verrückten Multiplayer-Feuerwerk Fall Guys: Ultimate Knockout. Das Prinzip ist dabei simpel und genial zugleich: In Fall Guys trifft die berühmt-berüchtigte TV-Show „Takeshi's Castle" auf irrwitzige Charaktere und chaotische Battle-Royale-Action im bunten Videospielformat. Bis zu 60 Spielerinnen und Spieler treten in mehreren Etappen verrückter Parcours-Rennen und Teamspiele gegeneinander an, mit dem Ziel, am Ende die begehrte Krone zu gewinnen und somit als alleiniger Sieger vom Platz zu gehen … und sich gleich in die nächste Partie zu stürzen! Chaos, Glück und Skill bestimmen den Spielverlauf. Durch viel Slapstick, die humorvollen Animationen sowie die als „Bohnen" bezeichneten Charaktere kommt aber nie Frust auf. Fall Guys = Spielspaß pur!



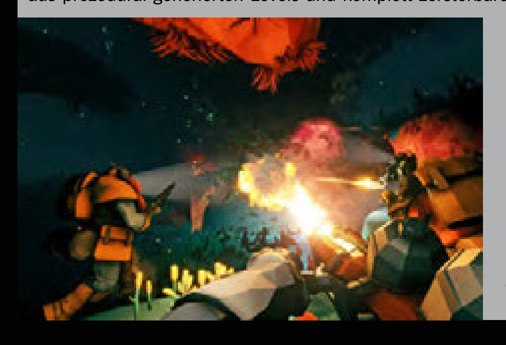
## 4 AMONG US

Zugegeben: Das von Innersloth entwickelte Multiplayer-Spiel Among Us erschien bereits 2018, der ganz große Durchbruch ließ aber noch weitere zwei Jahre auf sich warten. Among Us gelang es, ähnlich wie dem Genre-Nachbarn Fall Guys, die Beschränkungen des sozialen Lebens durch die weltweit anhaltende Corona-Pandemie zu seinem Vorteil zu nutzen und auf Twitch zum großen Streaming-Phänomen aufzusteigen. Doch was genau ist eigentlich die Prämisse des Multiplayer-Titels? Leicht und simpel erklärt: Cluedo im All. Etwas genauer erklärt: Maximal zehn Mitstreiter befinden sich auf einer Raumstation und kümmern sich um alltägliche Aufgaben, jedoch befinden sich in der Gruppe ebenfalls ein bis zwei Aliens. Deren Ziel ist es, die gesamte Crew schrittweise auszulöschen, ohne Verdacht zu erregen. Wer auffliegt, der verliert! Das Spielprinzip ist zwar simpel, der Suchtfaktor aber enorm hoch.



## 5 DEEP ROCK GALACTIC

Team-Shooter im Stile von Left 4 Dead, Vermintide oder Overwatch erfreuen sich seit geraumer Zeit großer Beliebtheit, es gibt jedoch auch einige Genre-Vertreter, die trotz riesiger Budgets kläglich an den Erwartungen der Spielerschaft gescheitert sind (Crucible, *hust*). Umso beeindruckender ist es, wie gut es dem jungen Indie-Team Ghost Ship gelungen ist, bereits in der frühen Early-Access-Phase 2018 mit einer runden Spielerfahrung zu überzeugen. Die finale Fassung erschien im Mai 2020 und sorgt seitdem mit einem wilden Mix aus Team-Shooter und Minecraft für grinsende Gesichter und jede Menge Spielspaß. Besonders die witzige Verbindung aus prozedural generierten Levels und komplett zerstörbaren Terrains hat es uns angetan! Zusätzlich schmückt sich Deep Rock Galactic mit einer ansprechend hübschen Comic-Grafik, einem motivierenden Level- und Upgrade-System und vier unterschiedlichen und gut ausbalancierten Klassen. Top!



# DIE VERMISSTEN DES JAHRES

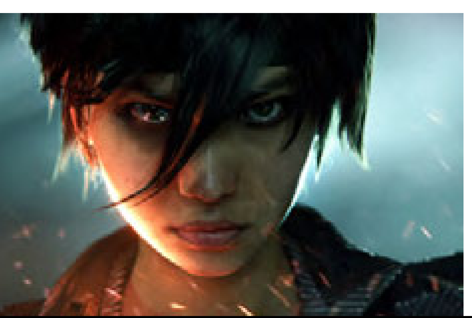
## 1 ELDEN RING



Angesichts der Tatsache wie heißgeliebt und qualitativ extrem hochwertig die Souls-Spiele aus dem Hause From Software sind, war und ist der Output des japanischen Studios der letzten Jahre ziemlich beeindruckend. Allerdings, seit Sekiro: Shadows Die Twice herrscht nun Game-Over-Screen-Pause, denn der nächste Titel der Edelschmiede lässt ganz schön auf sich warten: Mittels eines kurzen, eher nichtssagenden CGI-Teasers auf der E3 2019 angekündigt, herrscht seitdem rund um Elden Ring Funkstille. Keine Trailer, kein Releasetermin, nichts. Die Hoffnung, dass wir das Spiel irgendwann 2020 sehen würden, hat sich inzwischen auch in Luft aufgelöst – der erste Platz auf unserer kleinen, aber feinen Liste hier beweist's. Was wissen wir denn über Elden Ring? Es entsteht erneut unter der Leitung von Souls-Mastermind Hidetaka Miyazaki, der diesmal kreative Hilfe von Game-of-Thrones-Schöpfer George R. R. Martin erhält. Es soll das imposanteste Abenteuer des Studios bisher werden, mit einer offenen Welt, die wir mit einem selbsterstellten Helden und sogar auf dem Rücken eines Pferdes erkunden können. Diese neue Art der Weltgestaltung soll sich aber nicht an Open-World-Konkurrenten orientieren, sondern einen eigenen Weg gehen und eine natürliche Evolution für das Souls-Genre sein. Anstatt Städten voller NPCs gibt's verwinkelte Dungeons und natürlich wie immer einen knallharten Schwierigkeitsgrad. Das Kampfsystem soll anders sein als bisher, inwiefern, ist aber noch nicht bekannt.

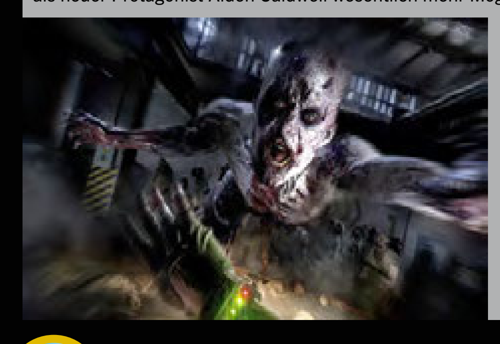
## 2 BEYOND GOOD & EVIL 2

Ubisoft hat mit Skull & Bones noch ein weiteres Spiel seit Ewigkeiten in der Mache, bei dem man sich nicht so sicher sein kann, wo die Reise hingeht und vor allem wann sie enden wird. Die Herzen von mehr Spielern hängen aber wohl an Beyond Good & Evil 2, der Fortsetzung des Action-Adventure-Meisterwerks aus dem Jahre 2003. Schon bevor das Sequel auf der E3 2017 offiziell gemacht wurde, gab es in den Jahren davor Gameplay-Leaks und einmal sogar einen CGI-Trailer, der aber ein völlig anderes, dem Erstling sehr ähnliches Gameplay und eine entsprechende Atmosphäre zeigten. Der „richtige" zweite Teil hingegen geht in eine andere Richtung, inklusive Games-as-a-Service-Elementen, einer Open World beziehungsweise eines Open Universe und einer Prequel-Story. Gehört hat man von dem Ding schon lange nichts mehr, und jetzt hat Creative Director Michel Ancel Ubisoft verlassen. Ob es überhaupt noch erscheinen wird?



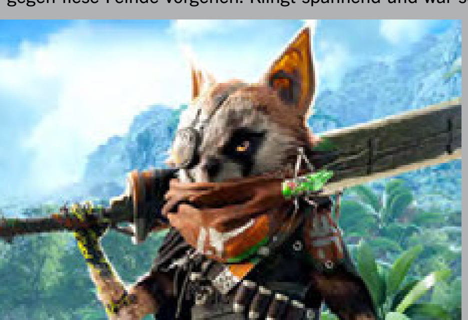
## 3 DYING LIGHT 2

Wie fast alle Spiele auf dieser Seite wurde auch Dying Light 2 auf der E3 enthüllt, in diesem Falle 2018. Was im in Deutschland indizierten Vorgänger etabliert wurde, soll hier fortgesetzt werden: Wir laufen als eine Art Bote durch eine von Zombies überlaufene, offene Spielwelt und setzten dabei neben Waffengewalt vor allem auf unsere Parkour-Talente, um zu überleben. Im Vergleich zum Erstling soll's doppelt so viele Bewegungsmanöver geben, außerdem eine noch einmal größere, interaktivere Welt. Die größte Veränderung soll auf erzählerischer Ebene stattfinden: Angesiedelt 15 Jahre nach den Ereignissen des Originals, haben wir als neuer Protagonist Aiden Caldwell wesentlich mehr Möglichkeiten, den Verlauf der Geschichte aktiv zu beeinflussen, etwa indem wir Bündnisse mit verschiedenen Fraktionen eingehen und moralische Entscheidungen treffen. Klingt gut – jetzt muss das Ding nur irgendwann mal erscheinen ...



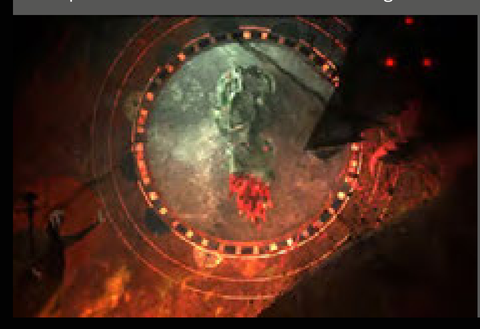
## 4 BIOMUTANT

Zum Schluss gibt's eine Gamescom-Ankündigung: Auf der Messe 2017 wurde Biomutant vorgestellt und konnte dabei einiges an Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Das Action-Rollenspiel mit (natürlich) offener Spielwelt setzt sich durch seine interessante Prämisse von der Konkurrenz ab. Anstatt Zombies, Science Fiction oder klassischer Post-Apokalypse erwartet uns hier eine Welt, in der mutierte, hochintelligente Tiere das Sagen haben. Als selbsterstellter Fellträger ist es unsere Aufgabe, die Welt vor einer Naturkatastrophe zu bewahren, und zwar primär, indem wir mit allerlei Fern- und Nahkampfwaffen sowie allerlei Spezialfähigkeiten gegen fiese Feinde vorgehen. Klingt spannend und war seit der Enthüllung auch schon mehrmals anspielbar, aber fast immer im Rahmen derselben Demo. Bei der Ankündigung meinten die Entwickler, dass das Spiel fast fertig sei. Dreieinhalb Jahre später gibt es aber noch immer keinen Releasetermin.



## 5 DRAGON AGE 4

Ist es fair, Dragon Age 4, oder wie auch immer es heißen wird, in diese Liste aufzunehmen? Nun, zwar haben sich die Entwickler von Bioware und Publisher Electronic Arts zu einem Releasetermin noch nie geäußert. Allerdings ist der letzte Teil der Reihe, Dragon Age: Inquisition, inzwischen schon weit über sechs Jahre alt. Seitdem haben die Macher sich nicht gerade mit Ruhm bekleckert, nach dem enttäuschenden Mass Effect: Andromeda kann der spielerisch maue und finanziell massiv durchgefallene Mega-Flop namens Anthem um die Ecke: Insofern: Lieber sollen sich die Damen und Herren bei Bioware so viel Zeit lassen, wie sie benötigen, auf Kreativität und eine spannende Geschichte anstatt auf ein möglichst invasives Finanzierungsmodell setzen und auf diese Weise zu alter Stärke zurückfinden. Trotzdem hätten wir das Ergebnis dieser Mühen freilich schon gerne in diesem Jahr gesehen und herausgefunden, wie sich das Schicksal der Welt Thedas weiterentwickelt.



# DIE GRAFIKBOMBEN DES JAHRES

## 1 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR



Welch schöne Flecken unsere Erde so zu bieten hat, konnten wir uns bisher nur in BBC-Dokus anschauen. [Anm. d. Chefred.: David, du … bist noch nie verreist? Das ist ja traurig! Nimm dir bitte demnächst mal Urlaub und fahr nach Wanne-Eickel oder so.] Das änderte sich 2020 allerdings grundlegend: Der Microsoft Flight Simulator schickte uns nämlich selbst in die Welt hinaus, um sie von oben herab in atemberaubendem Detailreichtum zu bewundern. Die Flugzeuge sind dabei natürlich ein wichtiger Bestandteil der Simulation. Entsprechend vermitteln die Cockpits der lizenzierten Modelle von Airbus, Boeing und Co. ein authentisches Piloten-Feeling. Der wahre Star ist aber die bereits erwähnte Welt. Der Flight Simulator lässt euch dank 3D-Photogrammetrie Nachbildungen weltbekannter Metropolen und Wahrzeichen bewundern. Licht- und Wettereffekte basieren dabei auf Echtzeitdaten, was für eine realitätsgetreue Präsentation sorgt. Sofern eurer Internet mitmacht. Denn da alle Umgebungsdetails gestreamt werden, variiert mit eurer Verbindungsqualität auch die der Spielerfahrung. Wenn die Leitung aber brummt, ist der Flight Simulator die wohl beste und beeindruckendste Abbildung der realen Welt, die wir je in einem Videospiel gesehen haben. Selbst jedes noch so kleine Dorf ist anhand der Satellitendaten abgebildet, sogar der Brunnen vor dem Rathaus, um den Chris früher mit seiner Polo-Gang im Kreis gefahren ist. Viele unserer Redakteure haben auch direkt den Test gemacht und ihre Wohnungen/Elternhäuser in der Spielwelt gesucht – und gefunden. Wahrlich beeindruckend!

## 2 ASSASSIN'S CREED: VALHALLA

Mann kann über Ubisoft und seine Assassin's-Creed-Reihe sagen, was man will: immer wieder dasselbe! Langweilige Story! Zu wenig Stealth-Gameplay im Stil der Serienanfänge! Was man den Entwicklern allerdings nicht absprechen kann, ist, dass sie sich einfach darauf verstehen, eine schöne, authentische und lebendige Spielwelt zu kreieren. Das ist ihnen auch im neuesten Ableger Assassin's Creed: Valhalla wieder meisterhaft gelungen. Der Ausflug nach Norwegen und Nordengland ist atmosphärisch wie eh und je und bringt ein richtig überzeugendes Wikinger-Gefühl rüber. Ob ihr nun mit eurem Langboot über die Flüsse und Seen des Landes schippert, mit dem Rammbock eine feindliche Burg stürmt oder einfach nur meditativ ein paar Steine aufeinander stapelt – Valhalla sieht stets richtig gut aus. So gut, dass man manchmal eben auch einfach nur damit beschäftigt ist, die Landschaft zu bewundern, statt sich der Hauptquest zu widmen.



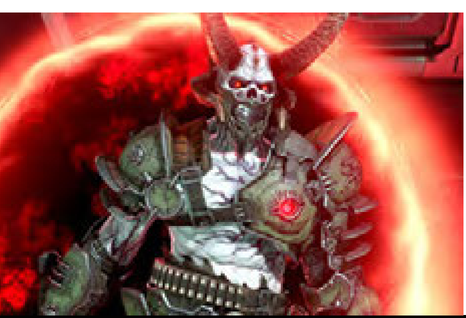
## 3 ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Für ein schönes Spiel ist manchmal nicht viel nötig: kein Motion-Capture von Hollywood-Stars und auch keine 3D-Scans realer Umgebungen. Manchmal reicht auch einfach eine ausgefallene künstlerische Vision, die dann perfekt umgesetzt wird – so wie im Fall von Ori and the Will of the Wisps. Das Adventure entführt euch erneut in die zauberhafte Welt des namensgebenden Waldgeistes, mit dem ihr auf große Rettungsmission geht. In deren Verlauf trefft ihr nicht nur auf zahlreiche, wunderschön gestaltete Charaktere, die genauso gut aus einem Märchenbuch stammen könnten. Ihr entdeckt auch die abwechslungsreiche Welt mit ihren schummrigen Wäldern, farbenfrohen Oasen, verschneiten Gipfeln, finsteren Höhlen und sandigen Wüsten. Jede Zone ist prachtvoll gestaltet und strotzt nur so vor animierten Details. Eine wundervolle Beleuchtung und die neuen 3D-Hintergründe lassen Oris Welt lebendig und wie aus einem Guss wirken.



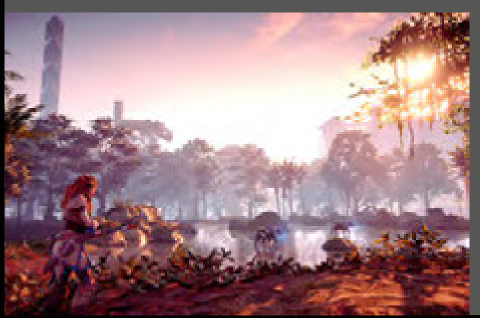
## 4 DOOM ETERNAL

Doom Eternal bietet euch brachiale Action der Extraklasse: Hier pfeift man auf ausgearbeitete Mimik und Gestik der Hauptfiguren, umfangreiche, mit Leben gefüllte Open Worlds oder sonstigen Schnickschnack, den ohnehin niemand braucht. Stattdessen pumpt man mit dem Doomslayer einfach einen Dämon nach dem anderen voll Blei und sieht dabei cool aus. Die Ballerorgie von id Software baut nämlich erstmals auf die komplett neue id Tech 7 Engine. Und die zaubert wiederum ein flüssiges und hypnotisches Effekt-Gewitter auf den Bildschirm: Während ihr Monster zurück in die Hölle schickt, fliegen nur so Blut, Blei und Fetzen durch die Gegend. Bombastische Explosionen sorgen für zusätzlichen Bums. Nimmt man dann noch die fantastisch animierten, abstoßenden Gegner dazu und die infernalen, außerirdischen Welten mit ihren Lavaströmen und altertümlichen Bauten - fertig ist ein Shooter-Paket der Sonderklasse.



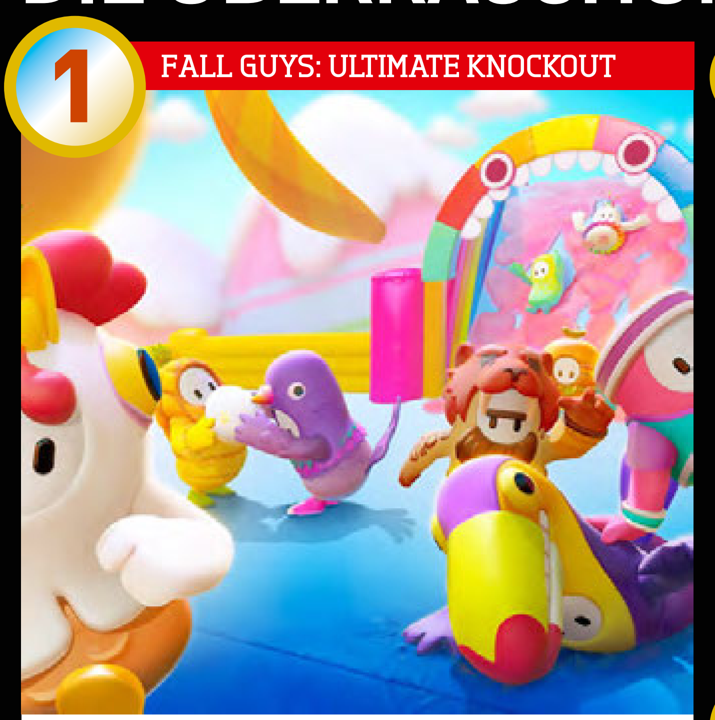
## 5 HORIZON: ZERO DAWN

Schon auf der Playstation 4 gehörte Horizon: Zero Dawn der Niederländer von Guerrilla Games zu den grafisch beeindruckendsten Spielen der letzten Konsolengeneration. Dass dies auch auf dem PC mit mehr Rechenpower nach wie vor der Fall ist, davon dürfen wir uns seit Sommer 2020 überzeugen. Dann erschien nämlich die PC-Version von Horizon und hielt, was die PS4-Variante versprach: Die wundervolle Spielwelt, die wir oben bereits besungen haben, sieht nach wie vor unverschämt hübsch aus, die Lichteffekte sind klasse anzusehen und die Animationen sind butterweich und toll umgesetzt. Das gilt nicht nur für Protagonistin Aloy, sondern auch für die bizarr anmutenden Dino-Roboter-Kreaturen, die oft eine gewisse Fremdartigkeit in ihren Bewegungen versprühen, gleichzeitig aber sofort erkennen lassen, welches reale Tier da nun für die Maschine Pate gestanden hat. Ein echter Augenschmaus – auch auf dem PC.



# DIE ÜBERRASCHUNGEN DES JAHRES

## 1 FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT



Takeshi's Castle war damals auf dem Sender DSF ein Riesenhit, Battle-Royale-Games ziehen seit einigen Jahren die Zocker in ihren Bann und trotzdem war Fall Guys: Ultimate Knockout die größte positive Überraschung des Jahres. Sicherlich profitierte der knuddelige Multiplayer-Hit sehr davon, direkt zum Release als Gratis-Game im PS-Plus-Abo erhältlich zu sein, doch die Spieler würden dem Titel sicher nicht mehr die Treue halten, wenn er qualitativ nicht so hochwertig wäre. Die Optik ist zuckersüß und spielerisch ist Fall Guys super zugänglich. Man kann den Titel zwischendurch mal für ein paar Minuten zocken, aber auch stundenlang darin versinken, weil man von Ehrgeiz und Schadenfreude gepackt wird. Genau wie in der eingangs erwähnten TV-Show Takeshi's Castle muss man nämlich verschiedene Hindernisparcours überstehen, um schlussendlich ins Finale zu kommen. Allerdings treten eben auch noch zahlreiche andere Spieler an, die einen gerne mal über Abgründe schubsen oder blockieren. Aufgrund der witzigen Präsentation kann man aber selbst den gemeinsten Gegenspielern nicht wirklich böse sein. Das Schönste an dem herrlich bekloppten Spiel ist jedoch, dass es mit neuen Seasons kostenlos erweitert wird. So erhält man neue Kurse und Kostüme für die Fall Guys. Selbst wenn man mal eine Zeit Pause von dem bunten Gerangel macht, lohnt es sich also, das Spiel immer wieder mal zu starten. Fall Guys: Ultimate Knockout ist putzig, albern, verdammt spaßig und deshalb unsere große positive Überraschung im Jahr 2020.

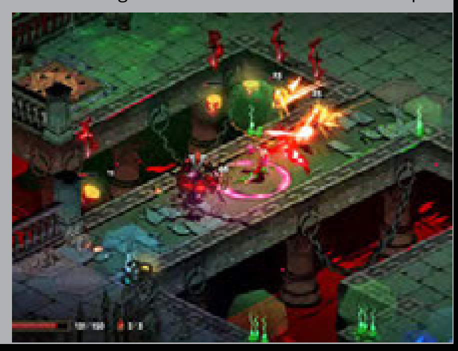
## 2 AMONG US

Ja, das Partyspiel von InnerSloth erschien bereits im Jahr 2018, doch erst 2020 startete der knuffig aussehende, Freundschaften zerstörende Multiplayer-Spaß richtig durch. Vier bis zehn Spieler arbeiten zusammen, aber auch gegeneinander, denn ein paar der Mitspieler sind sogenannte Impostors, die versuchen, die Arbeit der Crewmates zu sabotieren. Die Crewmates gewinnen die Runde, wenn sie alle Aufgaben lösen oder in Meetings sämtliche Betrüger auffliegen lassen. Die Impostor hingegen gewinnen, wenn sie gewisse Dinge erfolgreich sabotieren, ohne dass die Crewmates rechtzeitig eingreifen, oder indem sie eine gewisse Zahl an Crewmates heimlich um die Ecke bringen. Among Us birgt unheimlich viel Konfliktpotenzial, ist gerade in größerer Runde mit Freunden aber auch ein Riesenspaß, bei dem man selbst dem besten Kumpel plötzlich nicht mehr trauen kann. Ein geniales, kleines Spiel!



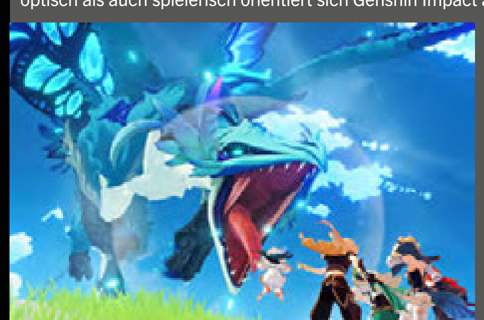

## 3 HADES

Bereits Bastion, Transistor und Pyre von Supergiant Games waren richtig gute Indie-Spiele, doch Hades ist so hervorragend, dass wir trotzdem von der Qualität des Rogue-lite-Action-RPGs überrascht wurden. Das kunterbunte Spiel glänzt mit spaßigen Kämpfen, einem motivierenden Upgrade-System, tollen Charakteren sowie einer interessanten, spannenden Story, die auf kreative Weise erzählt wird. Das Sterben gehört in Hades nämlich dazu und nur Tode und erneutes Durchspielen auf unterschiedliche Art führen dazu, dass man wirklich die ganze Geschichte erfährt. Allerdings kann man den Titel sogar in einer Dreiviertelstunde durchspielen, wenn man sich gut anstellt. Somit richtet sich das Abenteuer von Protagonist Zagreus nicht nur an Action-Profis, die voll im Upgrade-System aufgehen, sondern auch an Gelegenheitsspieler. Egal, zu welcher Gruppe ihr auch gehört, Hades zieht euch in seinen Bann.



## 4 GENSHIN IMPACT

Quasi aus dem Nichts erschien Ende September das Free-to-play-Fantasy-Action-RPG Genshin Impact und wurde sofort zum Erfolg. Einen Monat nach Launch hatten die chinesischen Entwickler miHoYo bereits 250 Millionen Dollar mit dem Spiel erwirtschaftet. Das Spiel ist zwar kostenlos, aber wie üblich bei F2P-Titeln kann man natürlich auch hier sein Geld loswerden. Nach dem Abschluss der Story kommt man sogar eigentlich nur weiter, wenn man den Entwicklern Moneten überweist, aber das muss ja nicht sein, denn bis die Geschichte auserzählt ist, vergehen viele spaßige Stunden, für die man nicht das Portemonnaie zücken muss. Sowohl optisch als auch spielerisch orientiert sich Genshin Impact an The Legend of Zelda: Breath of the Wild, bietet aber genügend Eigenheiten, eine tolle offene Spielwelt und spaßige Kämpfe, in denen man aus verschiedenen Party-Mitgliedern wählt. Ein interessantes Spiel und eine schöne Überraschung.



## 5 STREETS OF RAGE 4 / SPIRITFARER

Zwei wunderbare Indie-Überraschungen, die nach unserer Abstimmung gleichauf lagen, schließen unsere Liste ab. Spiritfarer, eine Mischung aus Plattformer und Management-Sim, hatte wohl vor Release niemand so recht auf dem Schirm. Das Spiel überzeugte jedoch mit seiner düsteren Thematik um den Tod und zurückgelassene Seelen. Erzählung und Story waren absolut herzerwärmend. Streets of Rage 4 hingegen wurde von einigen (alten) Kollegen schon sehnsüchtig erwartet, aber dass die Fortsetzung der legendären Mega-Drive-Brawler-Reihe tatsächlich so unglaublich gut wird, hätte wohl niemand vermutet. DotEmu lieferten nicht einfach nur einen Nachfolger mit gewohntem Gameplay, sondern gleich den vermutlich besten Teil der Serie ab. Das Kampf- und Kombo-System ist hervorragend, der Grafikstil ist wunderschön und es gibt allerlei Anspielungen an die alten Teile. So macht Hintern treten und Zähne einschlagen richtig Spaß!



# DAS TEAM BLICKT ZURÜCK

## Unsere ganz persönliche Meinung zum Jahr 2020



**SASCHA LOHMÜLLER**
Redaktionsleiter

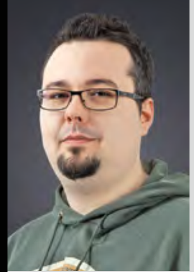
**Spiel des Jahres:** WoW: Shadowlands vor The Last of Us 2

**Serie des Jahres:** The Mandalorian: Season 2, The Boys: S. 2

**Album des Jahres:** Uada – Djinn, Dark Tranquillity – Moment. Zu schwer zu entscheiden

**Fazit 2020:** Scheiß Pandemie, dadurch viel zu wenig Konzerte und Friends-/Family-Time. Die Spiele waren aber gut.

**Wünsche für 2021:** Impfstoff für alle, tolle PS5- und Xbox-X-Titel, Konzerte und Festivals en masse.



**CHRISTIAN DÖRRE**
Redakteur

**Spiel des Jahres:** The Last of Us: Part 2 vor Ghost of Tsushima

**Film des Jahres:** Borat: Subsequent Moviefilm

**Buch des Jahres:** Stephen King – The Outsider (jetzt erst gelesen)

**Fazit 2020:** Viele tolle Spiele und zwei tolle Konsolen, aber auch eine richtig miese Pandemie – bleibt daheim und bleibt gesund, Leute!

**Wünsche für 2021:** Das Ende der Pandemie, viele Next-Gen-Blockbuster und jede Menge Konzerte!



**KATHARINA PACHE**
Leitende Redakteurin

**Spiel des Jahres:** Spiritfarer, Demon's Souls

**Film des Jahres:** Der Leuchtturm, ist zwar von 2019 . . .

**Album des Jahres:** Youth of Dissent von 1000mods und Venus Skytrip von Psychlona

**Fazit 2020:** 2/10

**Wünsche für 2021:** Ein epischer Sommer voller Feiern, Veranstaltungen und Urlaub.




**MATTHIAS DAMMES**
Redakteur

**Spiel des Jahres:** The Last of Us: Part 2 / Mafia: Definitive Edition

**Serie des Jahres:** The Mandalorian

**Enttäuschung des Jahres:** Das neue Album der Ärzte.

**Fazit 2020:** Der Start in eine neue Spiele-Zukunft ist endlich erfolgt, aber abseits der Spiele ein Jahr zum Vergessen. Kann nur besser werden.

**Wünsche für 2021:** Mal wieder ins Kino gehen – die kleinen Dinge halt. Ansonsten viele tolle Spiele.



**JOHANNES GEHRLING**
Redakteur

**Spiele des Jahres:** Fortnite, Mario Kart 8 Deluxe, Fall Guys

**Serie des Jahres:** How to Get Away With Murder (Netflix)

**Smartphone des Jahres:** Mein neues Schätzchen: Google Pixel 5!

**Fazit 2020:** Ein wahnsinnig hartes Jahr geht zu Ende. Aber niemals den Optimismus verlieren! Schwierige Zeiten haben irgendwann immer ein Ende.

**Wünsche für 2021:** Konzerte, Feste, Partyabende in Clubs. Kurzum: Raus und unter die Leute kommen!



**LUKAS SCHMID**
Redakteur

**Spiele des Jahres:** Ori and the Will of the Wisps, AC: Valhalla

**Serie des Jahres:** The Mandalorian Season 2

**Riegel des Jahres:** Der Knoppers-Riegel – auch mit Erdnuss!

**Fazit 2020:** Uff, naja, mal so gesamtheitlich betrachtet verbesserungwürdig. Auf der wichtigeren Videospiele-Ebene aber tolle zwölf Monate.

**Wünsche für 2021:** Einen richtig geilen Impfstoff und dass es wenige Idioten gibt, die sich da querstellen



**FELIX SCHÜTZ**
Redakteur

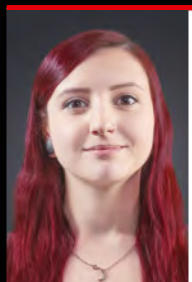
**Spiel des Jahres:** Hades. So angefixt war ich schon lange mehr! Dicht gefolgt von Ori and the Will of the Wisps und Desperados 3.

**Serien des Jahres:** The Boys (Season 2) und Last Week Tonight

**Bittere Erkenntnis des Jahres:** Man wird tatsächlich nicht jünger.

**Fazit 2020:** Dankt seinem Sohn, der das Jahr trotz aller Einschnitte super gemeistert hat.

**Wünsche für 2021:** Weniger Verschwörungstheoretiker, Schwurbler und andere selbsternannte Querdenker bitte.



**PAULA SPRÖDEFELD**
Social-Media-Redakteurin

**Spiel des Jahres:** Ghost of Tsushima

**Serien des Jahres:** Tiger King und Re-Runs meiner 90er-Favoriten

**Erkenntnis des Jahres:** Ich hab wohl auch Prä-Corona mit meinen Einsiedler-Hobbys wie im Lockdown gelebt. Who knew!

**Fazit 2020:** Was 'ne Shitshow.

**Wünsche für 2021:** Einen Impfstoff, weniger von Trumps Gesicht sehen und viele Konzerte & Festivals



**MACI NAEEM CHEEMA**
Redakteur

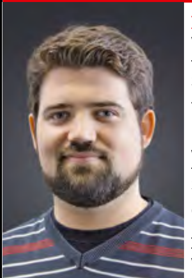
**Spiel des Jahres:** The Last of Us: Part 2, Hades, Through the Darkest of Times und F1 2020

**Film/Serie des Jahres:** Tigertail, The Queen´s Gambit und Borat 2

**Erkenntnis des Jahres:** Wie unfassbar gefährlich, brenzlig und draufgängerisch zu viel und zu langes Sitzen sein kann. Googelt das mal – verrückt.

**Fazit 2020:** Es war stets bemüht.

**Wünsche für 2021:** Menschen, Leben, Tanzen, Welt.



**DAVID BENKE**
Video-Redakteur

**Spiel des Jahres:** BioShock Infinite, das ich 2020 mal nachgeholt habe. Bei den neuen Releases war nix Überragendes dabei.

**Serie des Jahres:** Tiger King, eine Serie so abgefuckt wie das Jahr 2020 selbst

**Virus des Jahres:** COVID-19

**Fazit 2020:** Dass man ein #besondererHeld ist, wenn man daheim bleibt und nix tut.

**Wünsche für 2021:** Das Lied aus der Superperforator-Werbung!



**DOMINIK PACHE**
Video-Redakteur

**Spiel d. Jahres:** Ghost of Tsushima

**Film des Jahres:** Berlin Alexanderplatz (2020)

**Whisky des Jahres:** Toki von Suntory. Kannte ich bisher nicht, wird aber mit jedem Schluck mehr zu meinem Liebling. Ist sogar vergleichsweise günstig.

**Fazit 2020:** Reden wir nicht drüber. Ist besser so für alle. Besonders für das Jahr selbst.

**Wünsche für 2021:** Endlich wieder auf Konzerte gehen und einfach nur das Leben genießen zu dürfen.



**MARIA BEYER-FISTRICH**
Brand/Editorial Director

**Spiel des Jahres:** Persona 5 Royal

**Serie des Jahres:** The Mandalorian

**Erkenntnis des Jahres:** Trash-Fernsehen macht die Corona-Zeit erträglich.

**Fazit 2020:** Schon bessere Jahre gehabt.

**Wünsche für 2021:** Impfstoff! Und ein Ende der Pandemie, um wieder mit Freunden tanzen zu gehen oder in den Urlaub zu fahren.

Vor 10 Jahren

# Ausgabe 01/2011

Von: Alexander Bernhardt & Lukas Schmid

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften




▶ Die Ausgabe 01/2011 stand im Zeichen von tollen Rollenspielvorschauen, der Testteil hingegen war eher mäßig befüllt.

## Den Monstern das Fürchten lehren

### Das heißerwartete The Witcher 2: Assassins of Kings war zum Dahinschmelzen

Wenn heutzutage von The Witcher gesprochen wird, dann denken die meisten vermutlich an den dritten Teil der Spieleserie. Doch schon vor dem bahnbrechenden Rollenspielkoloss leistete CD Project RED mit den Vorgängern saubere Arbeit. Vor zehn Jahren schaffte es The Witcher 2: Assassins of Kings nicht nur in eine ausführliche Vorschau, sondern zierte dazu noch unser Cover. Wir waren beim damals noch unter dem Namen CD Projekt (ohne RED) bekannten Studio in Warschau zu Besuch und durften exklusiv als einziges deutschsprachiges Videospielmagazin einen Blick auf den weißhaarigen Hexer legen. Und das, was wir sahen, begeisterte! Schicke Grafik, mehr Entscheidungsmöglichkeiten und dann waren da noch die beeindruckenden Bosskämpfe! Dazu kam die faszinierende Welt, die vom polnischen Autor Andrzej Sapkowski erfunden wurde und der Rollenspieltraum war fast perfekt. Fast, da wir bei unserem Besuch noch nicht selber Hand anlegen durften. Ob sich das Abenteuer also auch so gut spielte, wie es aussah, war vor zehn Jahren noch nicht sicher. Trotzdem war die Vorfreude groß. In einer Leserumfrage stellte sich heraus, dass sich unsere Community sogar mehr auf den zweiten Witcher-Teil freute als auf Dragon Age 2! Aber nicht nur Biowares Abenteuer stand in den Startlöchern, auch The Elder Scrolls 5: Skyrim war für das damals junge polnische Studio ein starker Rollenspiel-Rivale.





## Die Zweifel wie vom Winde verweht

### Trotz früherer Skepsis zu Biowares Dragon Age 2 verhieß ein Anspiel-Event jede Menge Qualität.

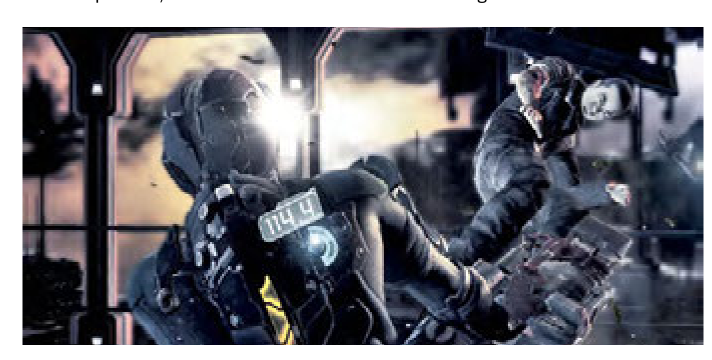
Ende 2010 waren sich Fans unsicher, ob der Nachfolger des taktischen Story-Rollenspiels Dragon Age: Origins den Erwartungen Stand halten würde können. Promo-Videos mit derben Action-Kampfszenen, ein karger Messe-Demolevel und mehr sorgten für dezente Unruhe in der Fangemeinde. Auch wir waren in der vorhergegangenen Ausgabe noch am Zweifeln – bis wir uns selbst einen vollen Tag lang auf den Fantasy-Kontinent Thedas wagen konnten. Da war jegliche Skepsis plötzlich weg, denn das Sequel fühlte sich noch besser an als Dragon Age: Origins. Die Abweichungen vom Erstling schienen übersichtlich, an allen Ecken und Enden machten wir Verbesserungen aus. Dazu überzeugte der Anfang der Geschichte durch eine dichte Atmosphäre und fesselnde Dialoge. Als wir am Ende des Tages den PC verlassen mussten, hatte uns Dragon Age 2 schon so in den Bann gezogen, dass wir gar nicht aufhören wollten. Nun, schlussendlich sollte Dragon Age 2 doch ein sehr kontroverses Spiel werden, zumindest vorläufig waren wir damals allerdings beruhigt.

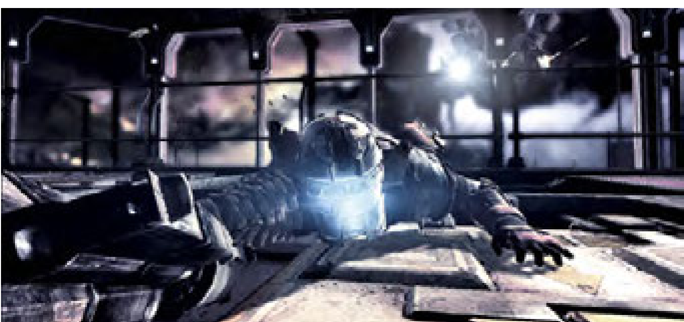


# Da kann Alien einstecken!

## Der Raumschiff-Grusel in Dead Space 2 war allererste Sahne.

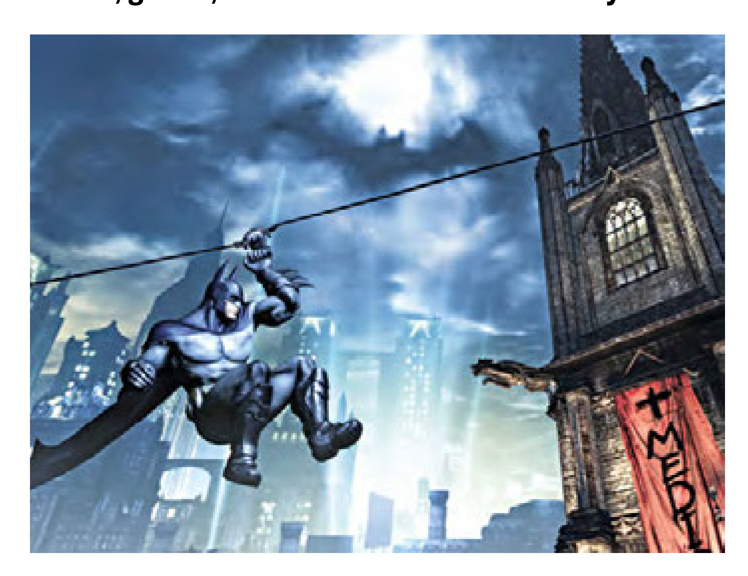
Dead Space war ja schon eine spannende Horror-Erfahrung, doch Dead Space 2 setzte noch einen oben drauf. Vor zehn Jahren durften wir das erste Mal den Sci-Fi-Schocker anspielen und waren hellauf begeistert. Die Zwischensequenzen, die sich nahtlos ins Spielgeschehen einfügten, sind selbst heute noch ein echter Hingucker und das fast schon verstörende Monster-Design sorgte regelmäßig für Gänsehaut. Im zweiten Abenteuer von Isaac Clarke wurde dem Schiffstechniker nach vorheriger Stummheit eine Stimme verliehen. Auch der Helm wurde in den Zwischensequenzen viel öfter abgelegt als noch im ersten Teil, was der Atmosphäre definitiv zugute kam. Mit einem Paar Raketenstiefeln über den Stulpen war es Isaac nun auch möglich, frei im Raum umherzufliegen und das neue Navigations-System erleichterte die Orienterung erheblich. Alle weiteren Änderungen mussten wir zwar mit der Lupe suchen, aber da das erste Dead Space schon erschreckend gut war, bremste das die Vorfreude auf den zweiten Horrortrip keineswegs.





# Na na na na na na na na BATMAAAN!

## Besser, größer, schöner – Batman: Arkham City schien ein herausragender Nachfolger zu werden.



Nachdem der dunkle Ritter in Batman: Arkham Asylum seinen Erzfeind Joker besiegt hatte, wurde der Clown Prince of Crime in Arkham City in ein neues Gefängnis verfrachtet. Wobei die Verbrecher hier nicht hinter Gittern verweilten, sondern in einem abgeriegelten Stadtteil fröhlich umherlaufen durften. Dass das früher oder später eskalieren würde, war zu erwarten, weshalb die Fledermaus die bösen Machenschaften der Superschurken nun aufzuhalten versuchte. Am eigentlichen Spielprinzip hatte sich seit Arkham: Asylum nicht viel geändert, aber die riesige Spielwelt, die neuen Gadgets und die düstere Atmosphäre waren so gut, dass ein „Ich bin Batman!" schon mal schnell über die Lippen kam. Comic-Fans konnten sich auf jede Menge bekannte Gesichter freuen und Rätselfreunde sich an den Riddler-Rätseln noch mehr die Zähne ausbeißen als im Vorgänger. In unserer Vorschau schilderten wir eine Mission, in der wir auf der Suche nach dem Joker sind. Neben einem Haufen Schlägertypen trafen wir aber nur Jokers Geliebte Harley Quinn. Als wir uns ihr im Kampf stellten, waren wir positiv überrascht, dass sich einige NPCs vorher mit herumliegenden Gegenständen bewaffneten und nicht stupide auf uns losgingen. Nach kurzer, aber spaßiger Prügelei waren alle Gegner trotz der Waffen besiegt. Batman war nämlich nicht der Held, den Arkham City brauchte, sondern der Held, den es verdiente. Und das bewies Rocksteady schon beim Anspiel-Event.

# But can it run Crysis 2?

## Das Sequel zur damaligen Grafikbombe Crysis überzeugte mit mehr Story-Tiefgang.

Neben den zweiten Teilen von The Witcher, Dragon Age, Dead Space und Batman bekam auch das Sequel von Crysis vor zehn Jahren eine Vorschau spendiert. Leider löste der Ego-Shooter im Gegensatz zum ersten Crysis keinen „Wow"-Effekt bei uns aus, zumindest, was die nur ordentliche Grafik anging. Dafür hatten sich die Entwickler auf eine spannendere Geschichte konzentriert, die beim Anspielen schon Lust auf mehr machte. Außerdem wechselte das Setting von den Tropen hin zum zerstörten New York City, was auch den Levelaufbau veränderte. Wo der Erstling noch zwar ebenfalls im Kern geradlinige, aber dennoch relativ weitläufige Levels bot, war Teil 2 dank der engen Straßen des Big Apples wesentlich linearer. Dafür waren die Levels nun aufgrund der Hochhäuser ein ganzes Stück vertikaler aufgebaut. Auch der Multiplayer konnte sich auf den ersten Blick sehen lassen, mit Modern Warfare und Bad Company 2 hatte dieser jedoch starke Konkurrenz. Insgesamt waren wir nach dem Anspiel-Event überzeugt, dass Crysis 2 eine spaßige Shooter-Erfahrung werden würde – nicht mehr und nicht weniger.



# Playstation 5:

## Unsere ersten Eindrücke zur Sony-Konsole

Knapp zwei Wochen vor Redaktionsschluss erschien die PS5 in Deutschland. Wir konnten also schon genug Zeit mit der Next-Gen-Konsole verbringen, um euch ausführliche Eindrücke zu den wichtigsten Features der neuen Playstation-Generation zu liefern.

**Von:** Christian Dörre und Sascha Lohmüller





### TECHNIK, ANSCHLÜSSE, VORTEILE DER SSD

**Eine neue Konsolengeneration – was gibt es da Interessanteres als ein Blick auf die neue, funkelnde Technik?** Die grundsätzlichen Daten haben wir in den vergangenen Monaten ja bereits rauf- und runtergeleiert, deswegen hier die Kurzform: 8 Prozessorkerne mit bis zu 3,5 GHz, eine Grafikkarte mit bis zu 10,28 Teraflops und hardwarebeschleunigtem Raytracing, 16 GB GDDR6 RAM und eine SSD-Festplatte mit rund 825 GB. Und je nachdem, ob ihr die Digital Edition oder die etwas teurere „normale" PS5 euer Eigen nennt, kommt natürlich noch ein UHD-Blu-ray-Laufwerk obendrauf. Bei den Anschlüssen bietet sich das gewohnte Bild, mit einer großen Ausnahme: Einen TOSLINK-Anschluss (oft auch „optisch digitaler Anschluss" genannt) sucht ihr bei der Playstation 5 vergebens. Wer also Zubehör und Peripherie besitzt und diese per TOSLINK anschließen wollte, muss sich zwangsweise umorientieren. Ansonsten ist aber alles Nötige da: an der Front ein USB 2.0 und ein USB-C-Anschluss, auf der Rückseite zwei USB-3.1-Anschlüsse, ein HDMI-2.1.-Anschluss sowie ein LAN-Port. Und natürlich der Stromanschluss. Durch die neue Rechenpower laufen zumindest aber nun (voraussichtlich) alle Spiele in nativem 4K und lassen sich zudem auf 8K hochskalieren. Ersteindrucks-Highlights sind aber zum einen der potente Lüfter, wodurch die eingeschaltete Konsole kaum zu hören ist – nach der dauerröchelnden PS4 eine echte Wohltat! – und die SSD, welche die Ladezeiten von Games extrem minimiert und in manchen Spielen sogar völlig eliminiert (wie im Fall vom neuen Spider-Man: Miles Morales). Schaut mal bei PC Games auf Youtube vorbei, entsprechende Vergleichsvideos sind mittlerweile online.

**Sascha Lohmüller**



### USER-INTERFACE

**Wartezeiten gehören der Vergangenheit an. Das UI der PS5 ist aufgeräumt, super schnell und intuitiv.** Egal, wie sehr man seine PS4 liebt, das Navigieren durch Menüs war nicht immer komfortabel und das Öffnen des Playstation Stores war teilweise super nervig. Das ist jetzt passé, denn das UI der neuen Playstation ist schlicht, aber auch verdammt schnell. Die Spielebibliothek




lädt ratzfatz und selbst beim Playstation Store gibt es keinerlei Verzögerung, da dieser ins Startmenü integriert wurde. Navigiert man auf den bekannten Button, ist der Store darunter direkt geöffnet. Oben in der Leiste kann man zudem blitzschnell zwischen dem Spielemenü und Medien umschalten, wo Apps wie Netflix, Amazon Prime oder DAZN installiert werden. Betätigt man die Playstation-Taste in einem Spiel, darf man nun die Aktivitäten des Titels einsehen. Dort erhält man beispielsweise Hinweise auf verpasste Trophäen und kann teilweise vom Menü aus direkt an diese Spielstellen springen. Überhaupt wird verdammt schnell geladen. Es kam sogar vor, dass ein Spiel abstürzte, wir es erneut starteten und die Konsole uns direkt an dem Punkt absetzte, wo der Titel abgeschmiert war. Haltet ihr die PS-Taste im Spiel gedrückt oder betätigt sie im Menü, dürft ihr zudem auf bekannte Funktionen wie Freundesliste, Benachrichtigungen oder Downloadverwaltung zugreifen oder auch ganz einfach die Konsole ausschalten, neu starten oder in den Ruhemodus versetzen. Obendrein sieht man erspielte Trophäen, welche nun in Videoclips festgehalten werden. Ganz oben rechts im Menü sind die Einstellungen zu finden. Insgesamt erinnert das UI der PS5 zunächst stark an die Aufmachung des Vorgängermodells, doch bereits nach kurzer Zeit stellt man fest, dass man sich nun viel schneller, intuitiver und zielführender durch die Menüs und Optionen navigiert.

**Christian Dörre**

## DUALSENSE CONTROLLER

**Bereits nach ein paar Stunden mit dem neuen Controller waren wir ganz klar der Meinung, dass der DualSense eine der größten Errungenschaften der neuen Playstation-Generation sein wird.** Das Gamepad überzeugt zunächst mit seinem angenehmen Gewicht. Der DualSense ist etwas schwerer als der Dualshock 4 und liegt dadurch besser in der Hand. Die Griffe sind fein mit einem Muster angerauht, wodurch für zusätzlichen Grip gesorgt wird. Das Gummi der angerauhten Analogsticks fühlt sich ebenfalls wertiger an als beim PS4-Pad. Natürlich müssen sich die Sticks erst über längere Zeit beweisen, aber wir sind frohen Mutes, dass die Sticks nicht unter solch enormem Abrieb leiden werden wie die der PS4. Doch kommen wir zu den Aktionstasten und dem Digi-Kreuz. Zunächst fühlt man keinen großen Unterschied zum Dualshock 4, doch nachdem man ein bisschen gezockt hat, möchte man den DualSense nicht mehr missen. Durch minimale Anpassungen der Tastenplatzierung gleitet man noch zielgenauer auf die Tasten. Selbst das Digi-Kreuz – seit Ewigkeiten der Schwachpunkt von Playstation-Pads – lässt sich nun genauer bewegen. Weniger gelungen sind hingegen die nun noch schmaleren Share- und Options-Tasten. Da sie nun einen Ticken höher sind, passiert es nicht mehr so häufig, dass man sie unbeabsichtigt betätigt, aber sie fühlen sich recht starr an. Dafür hat das Touchpad einen angenehmeren Druckpunkt und kann nun auch mit mehreren Fingern genauer genutzt werden. Das Highlight des DualSense ist jedoch das haptische Feedback, was einem zusammen mit den nun viel genaueren Bewegungssensoren und den adaptiven Triggern im vorinstallierten Spiel Astro's Playroom nähergebracht wird. Man fühlt jede Oberfläche, jede Bewegung präzise im Pad. Spiele können bei den Triggern zudem eigene Druckpunkte festlegen, um beispielsweise zu simulieren, wie man den Abzug eines Revolvers durchdrückt. Der Rumble-Effekt ist zudem leise und nie übertrieben. Das haptische Feedback des DualSense ist tatsächlich so genau, dass er für zusätzliche Immersion sorgt. Das integrierte Mikro im Pad ist jedoch kein Wunderwerk, für kurze Sprachkommandos aber ausreichend.

**Christian Dörre**



## 3D AUDIO

**Auch in Sachen Sound tut sich bei der PS5 so Einiges, doch was genau ist dieses 3D Audio denn jetzt genau?** Grob gesagt kocht Sony nun auch sein eigenes Süppchen in Sachen „virtueller Surround-Sound". Hinter 3D Audio verbirgt sich also die hauseigene Variante von Dolby Atmos. Basis für diese Eigenentwicklung ist die neue Tempest Engine, die hunderte Sounds zur selben Zeit ermöglicht. Zum Vergleich: Bei der PS4 lag die Grenze bei 50. Doch natürlich gibt es hinsichtlich 3D Audio (noch) einige Einschränkungen. Über TV-Lautsprecher, Soundbars und ähnliche Ausgabegeräte funktioniert die Technik aktuell nämlich noch nicht, sondern soll später per Patch nachgeliefert werden. Über viele Headsets hingegen funktioniert 3D Audio bereits jetzt, optimiert ist die Engine aber vor allem für das Pulse 3D-Wireless-Headset, das zum offiziellen Zubehör der PS5 gehört. Sowohl mit dem Pulse als auch mit einem Third-Party-Headset konnten wir schon mal ein paar Ersteindrücke sammeln und sind vorsichtig optimistisch, dass 3D Audio ähnlich gut wie Dolby Atmos funktionieren dürfte. Für ein endgültiges Urteil warten wir aber noch ab, bis auch der Lautsprecher-Support nachgepatcht wurde. Denn an dieser Stelle bietet sich natürlich das größte Innovationspotential, wenn der Surround-Sound hier gut funktioniert. Zudem werden natürlich nicht alle Spiele die Tempest-Engine-Vorteile nutzen, bestätigt sind laut Playstation Blog: Spider-Man: Miles Morales & Remastered, Astro's Playroom, Gran Turismo 7, Returnal, Destruction Allstars, Demon's Souls, Ratchet & Clank: Rift Apart, Sackboy: A Big Adventure, Horizon: Forbidden West, Resident Evil: Village und viele mehr.

**Sascha Lohmüller**



## MEINE MEINUNG

*Sascha Lohmüller*

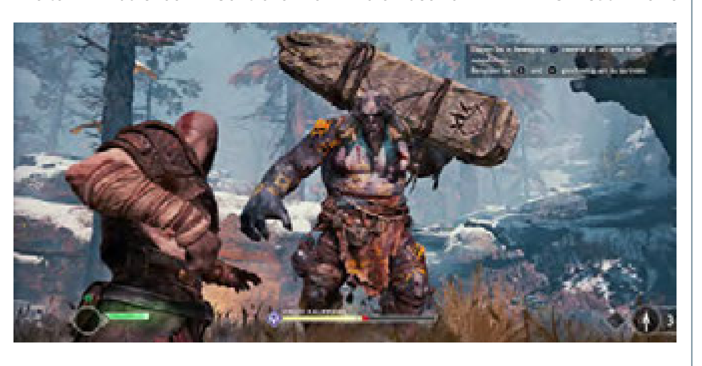


**Sehr gut, ich muss meine Vorbestellung nicht bereuen!** Zwar habe ich bei weitem noch nicht so viel Zeit wie Chris mit meiner PS5 verbringen können – schließlich wollen dieses Heft hier produziert und WoW: Shadowlands besucht werden, doch ist bereits jetzt für mich klar, dass sich der Kauf gelohnt hat. Die Konsole selbst wirkt besser verarbeitet und hübscher, als es auf Fotos den Anschein macht, sie ist unverschämt leise und der neue DualSense-Controller ist das beste, was Sony in Sachen Eingabegeräten bisher eingefallen ist. So, und jetzt gebt mir mehr Spiele! Und Zeit.

## ABWÄRTSKOMPATIBILITÄT

**PS4-Spiele müsst ihr nicht verstauben lassen, denn die PS5 ist fast vollständig abwärtskompatibel zur letzten Generation.** Gerade mal zehn PS4-Games sind bekannt, die nicht auf der neuen Playstation lauffähig sind. Die über 4.000 unterstützten PS4-Titel profitieren auf der PS5 zum Teil vom Game Boost der Konsole. Das bedeutet kürzere Ladezeiten oder eine flüssigere Bildfrequenz. Die in der PS-Plus-Collection enthaltenen Spiele wurden zudem noch mal aufgehübscht. Die Farben in God of War sind auf der PS5 noch knalliger und die Texturen in einem Days Gone noch knackiger. Sogar PSVR ist mit der neuen Konsole kompatibel, allerdings muss man dafür noch PS4-Controller und die alte Kamera benutzen. Die PS5-HD-Kamera funktioniert hier nicht. Für PS4-Games darf man auch weiterhin Dualshock-4-Controller verwenden. Das ist alles schon gut, aber wir hätten uns auch Abwärtskompatibilität zu anderen PS-Generationen gewünscht. Hier hat die Xbox Series X die Nase vorn. !

**Christian Dörre**



## MEINE MEINUNG

*Christian Dörre*



**Ich habe ein echt gutes Gefühl bei dieser Konsole.** Sowie ich die PS5 startete fühlte ich mich heimisch, nahm aber sofort die vielen Verbesserungen wahr. Meine PS4-Spiele sahen noch nie so gut aus, die Konsole ist angenehm leise und obwohl ich das Xbox-Tasten-Layout bevorzuge, ist der DualSense für mich nun der beste (Standard-)Controller, den ich je in der Hand hielt. Das haptische Feedback und die adaptiven Trigger vergrößern nochmals die Immersion. Die PS5 muss sich natürlich über längere Zeit beweisen, doch bislang bin ich begeistert.

# Xbox Series X: Unsere ersten Eindrücke zur Konsole

Bereits einen Monat vor dem offiziellen Launch hat uns Microsoft ein Testmodell seiner Next-Gen-Konsole zugeschickt. Das haben wir intensiv auf Herz und Nieren geprüft und natürlich danach auch die Verkaufsversionen der neuen Xbox auf Herz und Nieren geprüft.

**Von:** David Benke und Maci Naeem Cheema

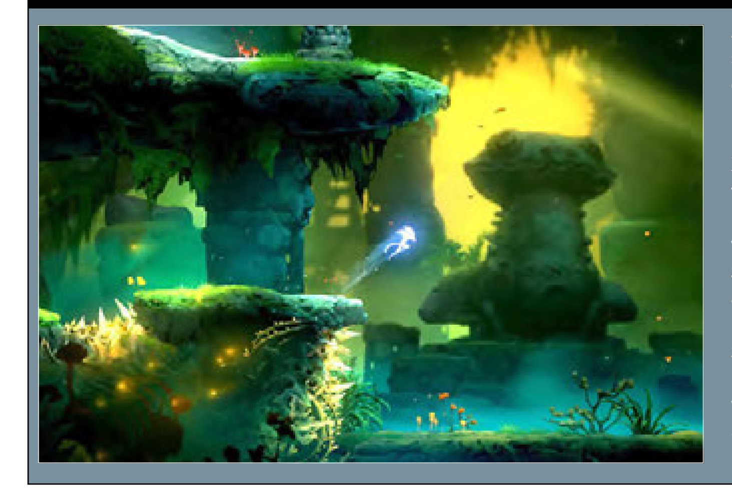


## TECHNIK, ANSCHLÜSSE, SPEICHER

**Zu Beginn lohnt sich natürlich ein erster Blick auf die nackten Zahlen. Was hat die Xbox Series X eigentlich so unter der Haube? Die Kurzfassung: einiges.** Die lange Fassung: Hinter der mattschwarzen Fassade schlummert ein Acht-Kern-Prozessor mit jeweils 3,8 GHz, eine GPU mit 12 TFLOPS sowie 16 GB GDDR6 RAM. Zumindest auf dem Papier hat die Series X damit im Vergleich zur PS5 also die Nase vorn. Beim internen Speicher geben sich beide Konsolen hingegen nichts: Auch Microsoft setzt auf eine Festplatte mit einem Terabyte Kapazität, von dem jedoch gut ein Fünftel alleine für Systemanwendungen draufgehen und daher nicht genutzt werden können. Gute 800 GB sind natürlich eine ordentliche Menge digitalen Stauraums, wem das aber noch immer nicht reicht, der kann kann auf zwei Arten nachhelfen: Erstens, ihr besorgt euch eine Speichererweiterung von Seagate. Die beschert euch nochmal ein zusätzliches Terabyte – zu einem saftigen Preis von 240 Euro. Dafür erlaubt euch die Speicherkarte, die sich ganz einfach an der Rückseite der Konsole einstecken lässt, das Sichern und Spielen jeglicher Xbox-Titel sowie schnelles und einfaches Platzmanagement: Die knapp 66 GB von Assassin's Creed: Odyssey lassen sich in etwa 1:56 Minuten hin- und 1:48 Minuten zurückkopieren. Option Zwei ist das Nutzen von externen HDD- oder SSD -Laufwerken, auf denen sich Series-X-Spiele zwar nicht spielen, aber immerhin „zwischenlagern" lassen. Angeschlossen werden diese Festplatten über einen der drei USB-3.2-Ports. Dazu kommen die Anschlüsse für Strom-, LAN- sowie HDMI-2.1-Kabel, mit dem bis zu 120 FPS und 8K-Auflösung möglich sind. Verpackt ist das alles in einer schlichten schwarzen Kiste, über deren Ästhetik natürlich wunderschön diskutiert werden kann. Fakt ist aber: Trotz des etwas klobigen Aussehens überzeugt die Series X auf ganzer Linie. Der Lautstärke-Pegel fällt im Normalbetrieb sehr angenehm aus, vom zwischenzeitlich kolportierten Hitzeproblem haben wir auch nichts gemerkt. Eine gewisse Wärmentwicklung ist zwar definitiv zu erkennen, allerdings nicht in einem Maße, das uns Sorgen oder Unbehagen bereitet hätte. **David Benke**



## ABWÄRTSKOMBATIBILITÄT



**Abwärtskompatibilität wird bei Microsoft großgeschrieben. Dadurch stehen euch zum Launch der Xbox Series X insgesamt über 1.000 Titel der originalen Xbox, der Xbox 360 sowie der Xbox One zur Verfügung. Euch erwartet also eine riesige Bibliothek aus über 19 Jahren Videospielgeschichte, vom 2001 erschienenen Fusion Frenzy bis hin zur Mafia: Definitive Edition aus dem vergangenen September.** Die Funktionsweise hat sich im Vergleich zur Xbox One nicht verändert: Abwärtskompatible Titel, die ihr digital besitzt, werden automatisch in eurer Bibliothek angezeigt und können problemlos heruntergeladen werden. Bei Retail-Versionen müsst ihr die Disk einlegen, um den Besitz der Lizenz zu verifizieren, danach wird das entsprechende Spiel installiert und kann dann mit den Performance-Boosts der Series X genossen werden: Dank der schnelleren CPU, GPU und SSD erreichen selbst ältere Spiele bis zu 120 Frames und sogar 4K-Auflösung. Auch die Ladezeiten fallen deutlich kürzer aus: Ubisofts Open-World-Epos Assassin's Creed: Odyssey lädt beispielsweise in nur 30 Sekunden (im Vergleich zu 90 auf der Xbox One S). Bei anderen Titeln, etwa Xbox-360-Klassikern wie Mirror's Edge, fallen Ladebildschirme teils sogar komplett weg. **David Benke**

## XBOX WIRELESS CONTROLLER

**Der neue Xbox-Controller machte in unserer bisherigen Review-Phase einen rundum gelungenen Eindruck. Und das, obwohl Microsoft hier gar nicht so viel geändert hat. Das Xbox-One-Pad war eben schon richtig gut, sodass hier mehr an Feinheiten geschraubt statt eine Revolution losgetreten wurde.** Zu diesen offensichtlichen Detailverbesserungen gehört das abgespeckte Design. Dadurch ist der Series-X-Controller nochmal ein wenig schlanker als sein Vorgänger und passt auch in etwas kleinere Pfoten. Mit seinem Gewicht von knapp 540 Gramm, im Vergleich zu den grob 460 des Vorgängers, liegt er zudem besser in der Hand, vor allem, da die Griffe nochmal etwas schwerer sind. Mit Headset -Buchse und Co. bietet das Pad ansonsten den altbekannten Komfort, auch am Batteriebetrieb hat sich nichts geändert. Ebenfalls nett: die strukturierte Grifffläche. Zusätzlich zum Rand der Analogsticks sind jetzt auch die Rückseite des Pads sowie die Bumper mit kleinen Punkten übersät, die für zusätzlichen Grip, weniger schwitzige Hände und insgesamt einfach ein besseres Gefühl sorgen. Abgerundet wird das Gesamtpaket durch ein Hybrid-Steuerkreuz, das das Steuern in diagonale Richtungen vereinfacht, und Trigger, die nochmal etwas mehr Widerstand leisten als die des One-Controllers. Das verbessert beispielsweise das dosierte Gasgeben in Rennspielen. Zudem wurde zwischen View- und Menü-Button auch noch der Share-Knopf hinzugefügt, mit dem ihr in Sekundenschnelle Screenshots oder Videoclips erstellen und diese wahlweise über Xbox Live oder auch Social Media teilen könnt. Das passt alles sehr gut zusammen, kommt vom Komfort aber noch nicht ganz an den Elite Version 2 Controller ran. Dafür kostet das Series-X-Pad auch nur ein knappes Drittel (60 vs. 170 Euro) und wer auf die Vorzüge seines Last-Gen-Zubehörs nicht verzichten will, der muss das auch gar nicht. Das wird auf der neuen Xbox nämlich problemlos unterstützt. Ein klarer Vorteil im Vergleich zu Konkurrent Sony, dessen PS5-Titel sich nur mit dem neuen Dualsense spielen lassen. Dafür wartet der aber auch mit adaptiven Triggern oder integriertem Mikrofon auf – technischen Spielereien, auf die Xbox-Nutzer leider verzichten müssen.

**David Benke**

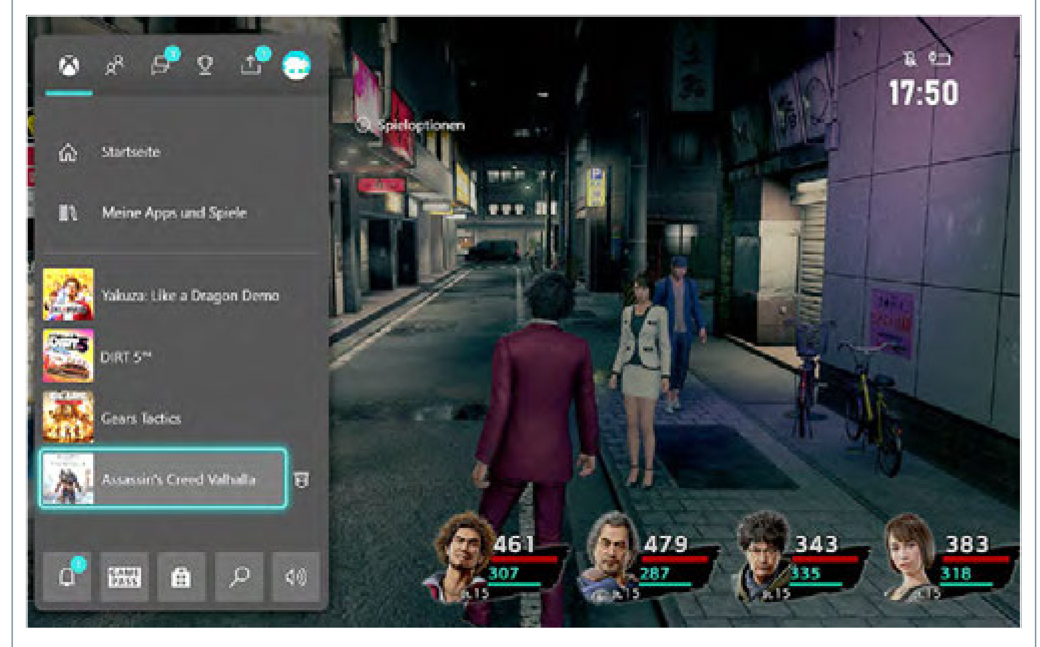



## USER-INTERFACE UND QUICK RESUME

**In Sachen Benutzeroberfläche wagt Microsoft bei der Xbox Series X keine Experimente. Am bisherigen Gesamtlayout haben die Redmonder weitestgehend festhalten, es bleibt also bei der übersichtlichen Kachelanordnung.** Im Detail wurden allerdings ein paar Verbesserungen vorgenommen, die für zusätzlichen Komfort sorgen sollen. Das neue Dashboard ist etwa schneller zu bedienen, leichter zugänglich, und optisch ansprechender – dank lesbarer Schriftarten und einem überarbeiteten Illustrationsstil. Zudem lädt der Startbildschirm nun auch deutlich schneller. Die Macher sprechen von 50 Prozent Zeitersparnis, haarklein haben wir das aber nicht getestet.

Deutlich spannender fanden wir ohnehin das neue Quick-Resume-Feature, das ihr via Dashboard nutzen könnt.Das erlaubt es euch, ein Spiel dort wiederaufzunehmen, wo ihr es verlassen habt, anstatt es noch einmal komplett von vorne starten zu müssen. Das erspart euch unnötige Wartezeit. Ihr könnt sogar mehrere Titel gleichzeitig laufen lassen und innerhalb von knapp 15 Sekunden zwischen ihnen hin und herspringen. Die maximale Anzahl der simultan laufenden Programme hängt dabei von deren RAM-Verbrauch ab. Nehmen eure Spielsitzungen zu viel Arbeitsspeicher in Beschlag, fängt die Konsole an, diese kontinuierlich zu schließen, beginnend bei der ältesten. Während unserer Tests konnten wir aber problemlos fünf Titel nebenher geöffnet lassen. Besonders spannend: Die Series X speichert eure Sitzungen sogar, nachdem sie heruntergefahren oder vom Strom getrennt wurde! Wir haben die Konsole einmal ausgesteckt, an anderer Stelle aufgebaut und durften trotzdem mit Quick Resume wieder in unseren Spielstand hüpfen. Bei Multiplayer-Titeln sieht die ganze Sache natürlich anders aus. Aus Fairness wird hier auf Quick Resume verzichtet. Hier und da funktionierte das Feature auch noch nicht ganz einwandfrei, sodass wir uns teils eingefrorenen Bildschirmen gegenübersahen und das Programm neu starten mussten.

**David Benke**




## MEINE MEINUNG

*David Benke*



**Die Xbox Series X ist ein beeindruckendes Stück Hardware, das sich wohl zu Recht die stärkste Konsole aller Zeiten schimpfen darf.** Was Microsofts Kraftklotz bereits jetzt leistet, ist echt imposant. Selbst Spiele, die noch nicht für die Series X optimiert wurden, glänzen mit verbesserten Ladezeiten, Bildraten und Auflösungen. 120 FPS, 4K – so sieht die nächste Generation des Gamings aus! Problematisch finde ich nur die 240 Euro teure Speichererweiterung und das seichte Launch-Lineup. Gears Tactics oder Dirt 5 würden mich nicht zum Kauf bewegen.

## MEINE MEINUNG

*Maci Naeem Cheema*



**Egal ob Series X oder S, bei beiden neuen Xbox-Flaggschiffe handelt es sich um fantastische Konsolen.** Microsoft setzt klar auf Fortschritt statt auf große Innovationen. Böse Zungen könnten dem Redmonder Konzern fehlenden Mut vorwerfen, ich denke jedoch, das Konzept der neuen Generation ist die einzig richtige Entscheidung nach dem Fiasko der Xbox One. An der exklusiven Spielefront ist es zwar noch etwas ruhig, das wird sich aber in Zukunft noch ändern. Wer auf die XSX setzt, der ist gewappnet für eine vielversprechende Spielegeneration.

# Die PC-Games-Referenz-PCs

## CPU

**Hersteller/Modell:** Intel Core i3-10100F (Boxed, mitgel. Kühler)
**Kerne/Taktung:** ........... 4 Kerne (3,6-4,3 GHz), 8 Threads
**Preis:** ........................................ 85 Euro

**ALTERNATIVE**

Bei AMD ist eine Alternative der Ryzen 3 3100, der für aktuell 120 Euro aber recht teuer ist – für nur 10 Euro mehr gibt es den Ryzen 5 2600 mit 6 Kernen (12 Threads). Ein gutes Stück mehr Leistung bietet der Intel Core i5-10400F für 145 Euro.

## GRAFIKKARTE

**Hersteller/Modell:** .... Inno3D GeForce GTX 1660 Super Twin X2
**Chip-/Speichertakt:** ......... 1530 MHz (Boost 1785 MHz) / ............................................ 1750 MHz
**Speicher/Preis:** ............. 6GB GDDR6-RAM / 220 Euro

**ALTERNATIVE**

Ab 170 Euro gibt es die AMD RX 5500 XT oder Nvidia GTX 1650 Super, die aber auch mindestens 20 Prozent langsamer sind. AMDs RX 5600 XT ist 15 Prozent schneller als die GeForce GTX 1660 Super und ab 270 Euro zu haben.

## MAINBOARD

**Hersteller/Modell:** ................. ASRock B460M-HDV
**Format/Sockel (Chipsatz):** ....... µATX/Intel 1200 (B460)
**Steckplätze/Preis:** ........ 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, .................. 2xPCIe 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe) / 70 Euro

**ALTERNATIVE**

Wer später das RAM um zwei weitere Riegel ergänzen will, der nimmt ein Mainboard mit vier RAM-Slots wie das Gigabyte B460M D3H für 85 Euro. Solide Hauptplatinen für die AMD Ryzen-CPUs sind zum Beispiel das MSI B450M Pro-VHD Max oder das ASRock B450M Pro4 für jeweils etwa 70 Euro.

## RAM

**Hersteller/Modell:** ...................... Patriot Viper 4
**Kapazität/Standard:** ......... 16GB (2x8GB) / DDR4-3000
**Timings/Preis:** .................. CL16-18-18 / 55 Euro

## SSD/HDD

**Modell SSD/HDD:** .......... Kingston A400 (SATA 2,5 Zoll) .............................. Toshiba P300 Desktop
**Kapazität SSD/HDD:** ................ 480 GB / 1000 GB
**Preis SSD/HDD:** ..................... 40 Euro / 35 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse/Preis:** ....................... Sharkoon VG5-W, ................drei 120mm-Lüfter (rote LED) vorverbaut, ........................ Grafikkartenlänge bis 31,0 cm, ................ CPU-Kühlerhöhe bis 16 cm; Preis: 40 Euro
**Netzteil/Preis:** ............. Seasonic S12III 500 Watt, 45 Euro




Als Basis taugt unser PC auch für deutlich stärkere Grafikkarten sehr gut. Wer will, der nimmt eine größere SSD oder auch eine SSD im M.2-Format, die etwas teurer pro Gigabyte als SATA-Varianten sind, aber auch mehr Daten pro Sekunde scheffeln können.




## CPU

**Hersteller/Modell:** ................ Intel Core i5-10400F
**Kerne/Taktung:** ........ 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
**Preis:** .................................... 145 Euro

**ALTERNATIVE**

Der Core i5-10500 hat einen um 0,2 GHz höheren Takt und kostet ab 180 Euro. Wer übertakten will, muss einen Core i5-10600K (ab 220 Euro) nehmen – oder auf AMD setzen. Hier gibt es den Ryzen 5 3600 für 190 Euro, der allerdings in Spielen ohne Übertaktung ein wenig langsamer als der Core i5-10400F ist.

## GRAFIKKARTE

**Hersteller/Modell:** ... PowerColor Radeon RX 5600 XT Red Devil
**Chip-/Speichertakt:** ... 1130 MHz (Boost 1600-1750 MHz) / ................................. 1750 MHz, 336 GBps
**Speicher/Preis:** ............ 6GB GDDR6-RAM / 310 Euro

**ALTERNATIVE**

Die PowerColor-Grafikkarte ist stark übertaktet und verringert daher den Abstand zur AMD RX 5700 XT, die normalerweise 25 Prozent schneller wäre. Letztere war bis vor kurzer Zeit noch ab 340 Euro zu haben – inzwischen kostet sie 390 Euro und mehr, da es auch an der Lieferbarkeit hapert. Sollte es die neue RTX 3060 Ti für unter 500 Euro geben, wäre sie eine starke Alternative.

## MAINBOARD

**Hersteller/Modell:** ........... Gigabyte B460M Aorus Pro
**Format/Sockel (Chipsatz):** ........ ATX/Intel 1200 (B460)
**Steckplätze/Preis:** ........ 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 3.0 x16, ............... 1x PCIe 3.0 x1, 3xM.2 PCIe 3.0 / 100 Euro

**ALTERNATIVE**

Wer mehr Ausstattung verlangt, kann auch mehr ausgeben. Wer übertakten will, der muss das sogar und neben einer K-CPU auch ein Z490-Mainboard wie das Gigabyte Z490 Gaming X (130 Euro) nehmen. Für AMD-CPUs raten wir zu einem zukunftssicheren 500er-Chipsatz mit PCIe 4.0 wie beim Asus Prime B550M-A (110 Euro).

## RAM

**Hersteller/Modell:** .............. Corsair Vengeance LPX
**Kapazität/Standard:** ........ 16GB (2x8GB) / DDR4-3000
**Timings/Preis:** ................... CL15-16-16 / 65 Euro

## SSD/HDD

**Modell SSD/HDD:** . Western Digital WD Blue (SATA 2,5 Zoll) / .................................. Toshiba DT01ACA
**Kapazität SSD/HDD:** ............... 1000 GB / 2000 GB
**Preis SSD/HDD:** ..................... 95 Euro / 50 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse/Preis:** ..................... Lian Li LANCOOL 205; . zwei 120mm-Lüfter vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 35 cm, ................ CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 70 Euro
**CPU-Kühler/Preis:** .............. Scythe Kotetsu Mark II; ............................. 154mm hoch, 35 Euro
**Netzteil/Preis:** ..... LC-Power LC6560 GP4 Series 560 Watt .............................. (teilmodular), 65 Euro

Der Knackpunkt in der Preisklasse ist die Grafikkarte. Wie beschrieben, wird die ansonsten bestens geeignete AMD Radeon RX 5700 XT immer teurer und rarer, so dass wir die langsamere RX 5600 XT gewählt haben und der PC entsprechend ein wenig langsamer als im Vormonat ist. Sollte sich die Preisentwicklung im Laufe des Dezembers entspannen, wird die RX 5700 XT oder Nvidia RTX 3060 Ti zum Einbau-Tipp.




## CPU

**Hersteller/Modell:** ................ Intel Core i7-10700KF
**Kerne/Taktung:** ........ 8 Kerne (3,8-5,1 GHz), 16 Threads
**Preis:** .................................... 340 Euro

**ALTERNATIVE**

In Spielen ist der Ryzen 7 3700X zwar 15 Prozent langsamer, kostet aber auch nur 285 Euro. Sollte Übertaktung kein Thema sein, sind auch der Intel Core i7-10700 oder 10700F zu nennen (295 Euro). Von den neuen Ryzen 5000er-Modellen ist derzeit nur der 5800X zu haben, mit über 500 Euro aber viel zu teuer, obwohl er noch mehr Spieleleistung als alle Intel Sockel 1200-CPUs bietet.

## GRAFIKKARTE

**Hersteller/Modell:** ................. Gigabyte Aorus GeForce ................................... RTX 3070 Master 8G
**Chip-/Speicherbandbreite:** ... 1500 MHz (Boost 1845 MHz) / ............................................ 448 GBps
**Speicher/Preis:** ............ 8GB GDDR6-RAM / 770 Euro

**ALTERNATIVE**

Wegen der im Info-Kasten beschriebenen Lage bei den Grafikkarten ist – Stand Anfang Dezember – eine überteuerte Nvidia GeForce RTX 3070 derzeit die einzige sinnvolle Option für einen PC mit mehr Grafikpower als mit einer AMD RX 5700 XT oder Nvidia RTX 3060 Ti. Wer bei der Grafikkarte noch abwarten kann, sollte dies tun.

## RAM

**Hersteller/Modell:** ............ Kingston HyperX Fury RGB
**Kapazität/Standard:** ........ 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
**Timings/Preis:** .................. CL18-22-22 / 155 Euro

## SSD/HDD

**Modell SSD/HDD:** .......... Samsung SSD 970 EVO (M.2) / ............................... Toshiba P300 Desktop
**Kapazität SSD/HDD:** ................ 1000 GB / 3000 GB
**Preis SSD/HDD:** ..................... 120 Euro / 60 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse/Preis:** ........ Thermaltake S500 TG Snow Edition, .......... je ein 120mm- und 140mm-Lüfter vorinstalliert, ............................ Grafikkarten bis 40,0 cm ............ CPU-Kühler bis 17,2 cm Höhe, Preis: 95 Euro
**CPU-Kühler/Preis:** ................ Alphacool Eisbaer 280 ....... Aio-Wasserkühlung mit 2x140mm-Lüftern, 110 Euro
**Netzteil/Preis:** ...... be quiet! System Power 9 CM 700 Watt ........................... (teilmodular), Preis: 90 Euro

Für Dezember und Anfang Januar wird es äußerst interessant zu sehen, ob die Grafikkarten AMD Radeon RX 6800 und 6800 XT sowie Nvidia RTX 3070 und 3080 wieder breit verfügbar und die Preise entsprechend akzeptabel sein werden. Der jeweils schnellere AMD- respektive Nvidia-Bolide ist dann ein klarer Kandidat für unseren High-End-PC.



## MAINBOARD

**Hersteller/Modell:** ......................... MSI MEG Z490 Unify
**Format/Sockel (Chipsatz):** ............... ATX/Intel 1200 (Z490)
**Steckplätze/Preis:** ............. 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 3.0 x16, .................. 2x PCIe 3.0 x1, 3x M.2 (PCIe 3.0) / 255 Euro

**ALTERNATIVE**

Wer beim Übertakten keine Grenzen ausreizen will, kann auch ein Z490-Mainboard unter 200 Euro aussuchen. Wer gar nicht übertaktet, bleibt bei 150 Euro oder darunter. Für AMD-Nutzer ist das Gigabyte X570 Aorus Pro eine gute Übertakter-Platine.

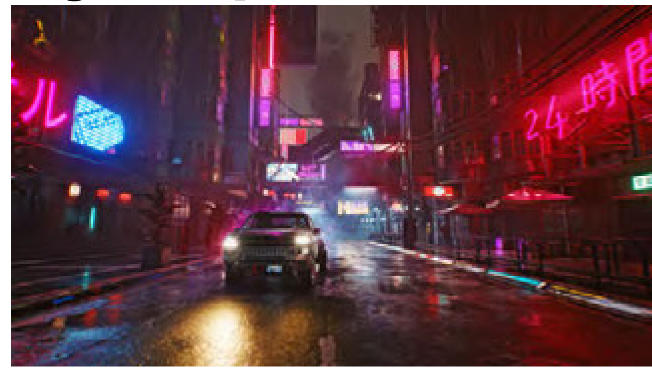
### Hinweis zu AMD Ryzen 5000-CPUs und Grafikkarten

Bei AMD sind die neuen Ryzen 5000er und die Radeon RX 6800er-Grafikkarten, bei Nvidia die RTX 3070 und 3080 derzeit nicht oder nur zu horrenden Preisen verfügbar. Zur RTX 3060 Ti können wir zu wenig sagen – sie erschien genau zum Redaktionsschluss. Grafikkarten aus allen Preisklassen werden aber aktuell zur Mangelware und teurer – wenn möglich, sollte man einen Kauf verschieben. Auch die Grafikkarten in unseren PC-Vorschlägen könnten dann, wenn ihr unseren Einkaufsführer lest, bereits teurer geworden sein.

# Im nächsten Heft

❑ Test

## Cyberpunk 2077



Für diese Ausgabe kam die Testversion leider zu spät, umso umfangreicher können wir aber dann im nächsten Heft berichten.

❑ Vorschau

## Die Hits 2021



Wir blicken voraus auf 2021 und verraten euch, auf welche Titel ihr euch bereits jetzt freuen könnt – und auf welche nur vielleicht.

❑ Test

**Empire of Sin** | Das Crime-Strategiespiel trudelte bereits bei uns ein, der Test folgt dann.



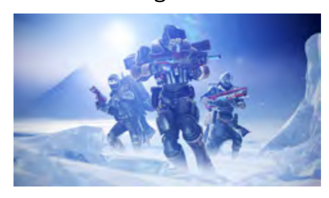
❑ Test

**Medal of Honor: Above and Beyond** | Der VR-Shooter erscheint Mitte Dezember.



❑ Test

**Destiny 2: Beyond Light** | Unser Langzeit-Test zum Loot-Shooter nähert sich langsam dem Ende.



❑ Vorschau

**Outriders** | Der Square-Enix-Shooter wurde auf das nächste Jahr verschoben.



## PC Games 02/21 erscheint am 20. Januar!

Vorab-Infos ab 16. Januar auf www.pcgames.de!

*Alle Themen ohne Gewähr




the marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Geschäftsführer** Christian Müller, Rainer Rosenbusch

**Brand/Editorial Director** Maria Beyer-Fistrich
**Redaktionsleiter/CvD** Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Redaktion** David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Andreas Altenheimer, Alexander Bernhardt, Olaf Bleich, Yannik Cunha, Antonia Dreßler, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Christian Schmid, Sönke Siemens, Christian Volynskij
**Layout** Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
**Layoutkoordination** Alexandra Böhm
**Titelgestaltung** Alexandra Böhm © CD Projekt Red

**Produktion, Vertrieb, Abonnement** Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
**Marketing** Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
**DVD** Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
**Brand/Editorial Director** Maria Beyer-Fistrich
**Redaktion** David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

**Digital Director** Simon Fistrich
**Business Development** Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
**Webdesign** Henning Jost, Daniel Popa

**Anzeigen** CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

**Sales Director** Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

**Verantwortlich für den Anzeigenteil** Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
**Produktmanagement** Aykut Arik
**E-Commerce & Affiliate** Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
**Creation & Services** Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
**Corporate Sales & Publishing** Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

**Anzeigenberatung Print/Digital**
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

**Anzeigenberatung Online** Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

**Anzeigendisposition** Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

**Abonnement – http://abo.pcgames.de**

**Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer**
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

**Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:**
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn







marquard group

**Deutschland:**
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

**Marquard Media Polska:**
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

**Marquard Media Hungary:**
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD



REPORT Seite 100

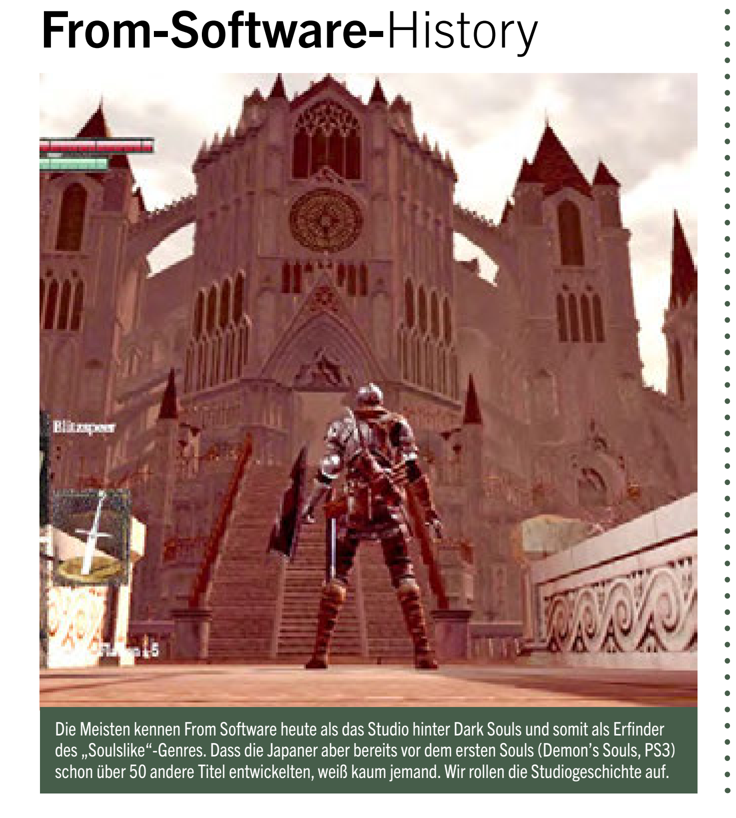
# 30 Jahre
## Sega Mega Drive




Während man heute beim Thema Konsolenhersteller nur noch an Sony, Microsoft und Nintendo denkt, war das früher noch anders: Viele Jahre lang brachte auch Sega mit Maskottchen Sonic seine eigenen Konsolen auf den Markt. Die wohl bekannteste davon: Mega Drive. Zum 30sten Geburtstag der Kiste blicken wir zurück.

REPORT Seite 104

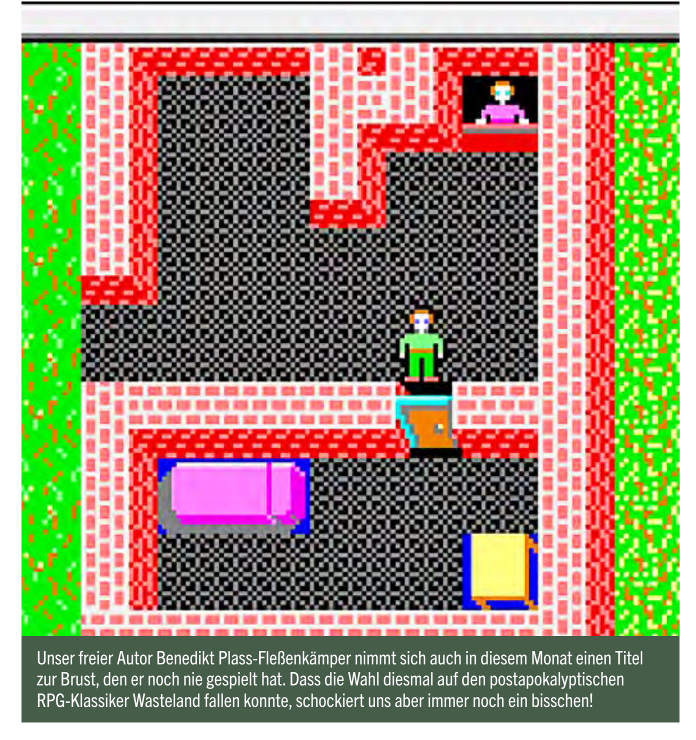
# **From-Software-**History




Die Meisten kennen From Software heute als das Studio hinter Dark Souls und somit als Erfinder des „Soulslike"-Genres. Dass die Japaner aber bereits vor dem ersten Souls (Demon's Souls, PS3) schon über 50 andere Titel entwickelten, weiß kaum jemand. Wir rollen die Studiogeschichte auf.

RETRO-SPECIAL Seite 110

# Mein erstes Mal: **Wasteland**



Unser freier Autor Benedikt Plass-Fleßenkämper nimmt sich auch in diesem Monat einen Titel zur Brust, den er noch nie gespielt hat. Dass die Wahl diesmal auf den postapokalyptischen RPG-Klassiker Wasteland fallen konnte, schockiert uns aber immer noch ein bisschen!

# 30 Jahre Sega Mega Drive in Europa:

## 16 Bit für ein Halleluja

Am 30. November 1990 kam das Sega Mega Drive in Europa auf den Markt. Im Retro-Rückblick ergründen wir die Geschichte der 16-Bit-Konsole und erklären, wie Sega dem Marktführer Nintendo damals ein Bein stellte.

**Von:** Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller




Das 1991 veröffentlichte Sonic the Hedgehog war für Sega der absolute Glücksgriff. Das pfeilschnelle Jump & Run mauserte sich zum Publikumsfavoriten und machte den blauen Renn-Igel zum Sega-Maskottchen.

Motorrad-Action mal anders: In Road Rash ging es nicht immer friedlich zu. In dem Rennspiel konntet ihr eure Konkurrenten mit einem saftigen Kick vom Bike treten.

Fotos: apostrophe, 123RFF, Moby Games

Der Konsolenkrieg ist auch nicht mehr das, was er einmal war! Als die Xbox Serie X/S auf den Markt kam, gehörte Mitkonkurrent Sony zu den ersten Gratulanten zum erfolgreichen Launch. Und als kurz danach die Playstation 5 erschien, gab es natürlich die Revanche und ein paar warme Worte von Microsoft in Richtung Sony. Von den Spitzen und der teils erbitterten Rivalität zwischen den großen Konsolenherstellern ist im Jahr 2020 nicht mehr viel zu spüren.

Vor 30 Jahren sah das noch völlig ganz anders aus: Sega und Nintendo waren sich spinnefeind. Und der Emporkömmling Sega ließ keine Gelegenheit aus, den Branchenriesen Nintendo anzugreifen und zu provozieren. Kostprobe gefällig? In den im US-Fernsehen ausgestrahlten Werbeclips stellte Sega das dort aus lizenzrechtlichen Gründen „Genesis" getaufte Mega Drive direkt gegen das Super Nintendo Entertainment System (SNES). Slogans wie „More for less" (auf Deutsch: „Mehr für weniger") oder „Genesis does what Nintendon't" („Genesis macht das, was Nintendo nicht tut") zeigten, wie aggressiv Sega damals zu Werke ging.

Die Sega-Konsole erschien bereits am 29. Oktober 1988 in Japan, konnte sich dort aber aufgrund der Nintendo-Dominanz nicht durchsetzen. Erst mit dem am 14. August 1989 erfolgten US-Launch und dem am 30. November 1990 stattgefundenen Start in Europa gelang schließlich der Durchbruch. Das Sega Mega Drive war das „Missing Link" zwischen Spielhalle und Home-Entertainment und ein echtes 16-Bit-Kraftpaket, das seiner Zeit sogar ein wenig voraus war.



Das Actionspiel Altered Beast lag der später in Europa und Nordamerika veröffentlichten Konsole bei. Dank Parallax-Scrolling und schönem Soundtrack gab es einen ersten Vorgeschmack auf die Leistungsfähigkeit der neuen 16-Bit-Hardware.

## Platzhirsch Nintendo

Blicken wir noch einmal zurück auf die Entstehungsgeschichte des Mega Drive und reisen in die wilden 1980er-Jahre. Zu Beginn dieses Jahrzehnts gehörte Sega zu den fünf größten Entwicklern für Arcade-Automaten in den Vereinigten Staaten. Doch dieser Markt brach mit der Weiterentwicklung der Technologie hin zum Home-Entertainment in sich zusammen. Sega sattelte um und stellte 1983 mit dem SG-1000 (kurz für Sega Game) seine erste Heimkonsole vor. Vom Start weg brachte das Unternehmen in Japan 160.000 Einheiten an den Kunden. Die Firmenspitze war äußerst zufrieden mit diesen Zahlen. Schließlich dominierte Nintendo den japanischen Markt mit dem im gleichen Jahr erschienen Famicom, das kurze Zeit später als Nintendo Entertainment System (NES) international vertrieben wurde. Der erste Grundstein für eine große Rivalität war also gelegt. In der Folgezeit entwickelte Sega – nach dem Zwischenschritt in Form des optisch dezent aufgemotzten SG-1000 II –das Nachfolgemodell SG-1000 Mark III. Dieses kam später unter anderem in den USA und Europa als Sega Master System auf den Markt. Die Entwicklungsabteilung jedoch schraubte mit dem Start der alten Hardware-Generation bereits an der neuen. Unter der Leitung von Masami Ishikawa und unter Aufsicht von Hideki Sato entstand das Konzept für das durch 16-Bit-Prozessoren angetriebenen Sega Mega Drive. Die Japaner verbauten damals einen in Arcade-Automaten ebenfalls verwendeten 68000-Prozessor von Motorola mit einer Taktung von „rasanten" 7,67 Megahertz. An dessen Seite arbeitete zudem der Zilog Z80 als Zweitprozessor, der etwa für die Soundchip-Steuerung zuständig war. Separate Prozessoren für Grafik und Sound kosten natürlich viel Geld. Um den Preis für die Konsole aber so niedrig wie möglich zu halten, handelte Sega mit dem Chiphersteller einen deftigen Rabatt



Im Gegensatz zu Nintendo war Segas Firmenpolitik gegenüber virtueller Gewalt oder auch Nacktheit in Spiel relativ entspannt. Erst auf Nachdruck richtete das Unternehmen 1993 ein „Videogame Rating Council" für die Alterskennzeichnung von Spielen ein.



Earthworm Jim gehört sicherlich zu den verrücktesten Videospielen aller Zeiten. Der 2D-Plattformer erfreute sich derart großer Beliebtheit, dass daraus sogar eine Cartoon-Serie wurde.



3D-Action, krachende Effekte und ein wuchtiger Soundtrack: Space Harrier 2 war in Japan einer der Launch-Titel für das Sega Mega Drive.



Golden Axe wurden den Arcade-Wurzeln des Mega Drives gerecht. In dem mittelalterlichen Spiel prügeln sich bis zu zwei Teilnehmer als Zwerg, Barbar oder Amazone durch wüste Abenteuer.



Sieht auf den ersten Blick stark nach Final Fantasy aus, ist aber Shining Force 2. Das taktische Rollenspiel besaß eine Spieltiefe und eine Größe, die es von vielen anderen Titeln der damaligen Zeit absetzte.

aus – unter der Prämisse, dass man zukünftig noch deutlich mehr Chipsätze abnehmen würde.

In dieser Zeit betrat ein weiterer Mitbewerber den Konsolenmarkt: Mit der von Hudson Soft entwickelten und vom Technologie-Riesen NEC vertriebenen PC Engine kam 1987 in Japan ein starker Mitbewerber hinzu. Die PC Engine setzte zwar lediglich auf einen modifizierten 8-Bit-Chipsatz, war aber dem damals vorherrschenden NES technisch überlegen und sicherte sich so ebenfalls ein Stück des Konsolen-Kuchens. Nintendo ruhte sich derweil auf den eigenen Lorbeeren aus. Schließlich sollte das Super Nintendo erst 1990 in Japan, 1991 in den USA und 1992 in Europa erscheinen. Der Marktführer vertrödelte zwar hier nicht den Platz an der Spitze, ließ der Konkurrenz aber genügend Raum, um im Schatten des großen N zu erwachsen.

**In Japan gefloppt, aber dann ...**

Jung, modern und technisch überlegen: So präsentierte Sega das Mega Drive auch nach außen hin. Die schwarz polierte Oberfläche und die runden Formen waren an das Design eines Sportwagens und moderner Musikelektronik angelehnt. Sega erhielt positive Presse für die innovative Hardware und deren Leistung. Allerdings war das Launch-Aufgebot mit wenigen Titeln wie Space Harrier 2, Altered Beast und Super Thunderblade alles andere als herausragend. Das Mega Drive verkaufte sich im ersten Jahr in Japan lediglich 400.000 Mal und rangierte damit nicht nur hinter dem NES, sondern auch hinter NECs PC Engine. Das Befeuern des Markts mit neuen Modellen und Zusatz-Hardware brachte ebenfalls kaum Besserung.

Nachdem Gespräche mit Atari gescheitert waren, vertrieb Sega die Konsole 1989 in den USA in Eigenregie. Da allerdings der Name „Mega Drive“ in Nordamerika schon anderweitig vergeben war, trug die Konsole dort den Titel „Genesis“ (auf Deutsch: „Ursprung“ oder „Schöpfung“). Der Konsole zum Start lag Altered Beast bei – inklusive Parallax-Scrolling und modernisiertem Soundtrack. Das Beat'em-Up ließ zwar die Qualitäten vermuten, die eigentlich im Mega Drive beziehungsweise Genesis steckten, doch es dauerte ein weiteres Jahr, ehe die Konsole so richtig Feuer fing.

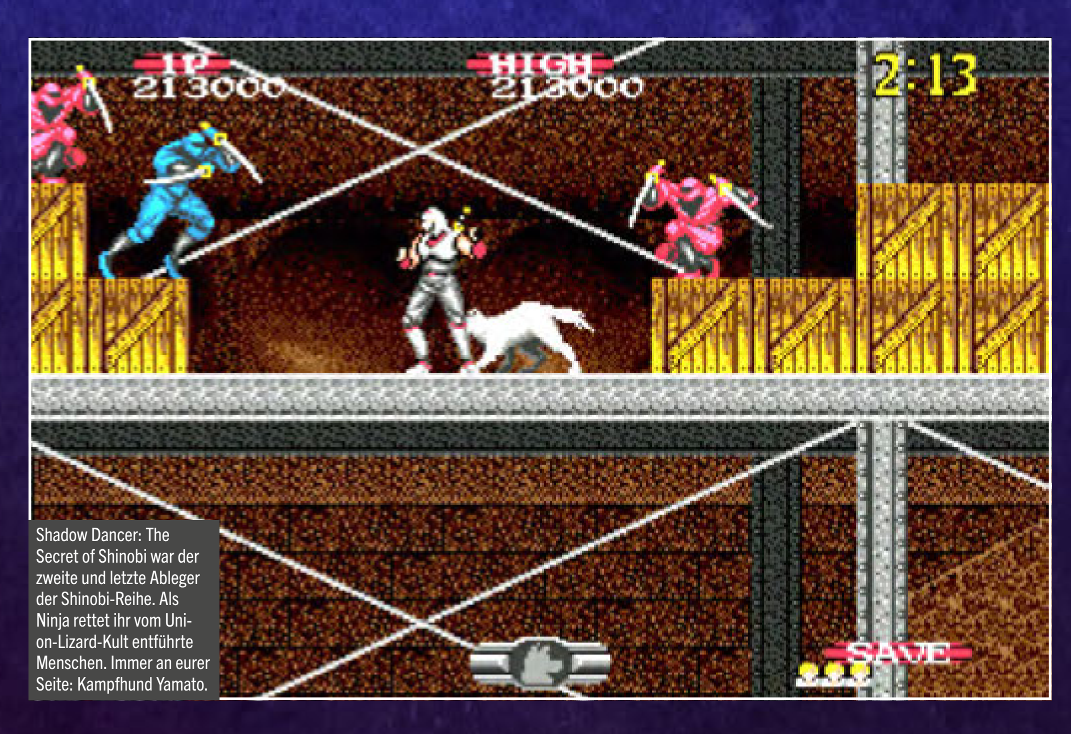
**Spielevielfalt und große Namen**

Sega änderte die eigene Marketingstrategie. Michael Katz, der neue Präsident von Sega of America, stellte eine zweistufige Kampagne auf die Beine, um die Konsole der breiten Masse und vor allem dem westlichen Markt zugänglicher zu machen. Ein Marketing-Trick beinhaltete den direkten Konkurrenzkampf mit Nintendo. Wie eingangs schon erwähnt, produzierte Sega provokante Werbung und stellte die schnelle 16-Bit-Konsole als die nächste Gaming-Evolutionsstufe dar. Nintendo deklarierte man hingegen als Relikt vergangener Tage: War das Mega Drive ein Rennwagen, dann war das NES eine alte Klapperkiste. Sega zeigte sich aggressiv und gleichermaßen progressiv.

Das Unternehmen suchte zudem die Nähe zu Drittherstellern und erleichterte ihnen das Entwickeln für ihre Konsole. Während also beispielsweise Nintendo und Namco miteinander im Clinch lagen und sich über Knebelverträge stritten, schlug Sega daraus Kapitel und sicherte sich die Rechte an einem zunehmend wachsenden Games-Portfolio. Was jetzt aber noch fehlte, war ein gewisser Wiedererkennungswert. Zu diesem Zweck kaufte das Unternehmen Lizenzen mit prominenten Sportlern und anderen Berühmtheiten ein. Titel wie Joe Montana Football, Mario Lemieux Hockey oder Michael Jackson's Moonwalker sorgten für Aufmerksamkeit. Später schnürte Sega sogar ganze Pakete und legte der Konsole einige der wertvollen Cartridges bei – ganz getreu dem Motto „More for less!“.

1990 war ein entscheidendes Jahr für den Erfolg der Konsole, auch wenn sich die Auswirkungen der Kursänderung erst in den darauffolgenden Jahren richtig zeigen sollten. Das vorgegebene Ziel von einer Million verkauften Konsolen schaffte Sega 1990 in den USA und Europa nämlich nicht. Trotzdem war eine Kehrtwende erkennbar.

Deren Auswirkungen zeigten sich gerade mit dem Erscheinen des SNES 1991 in den USA. Man könnte meinen, Nintendo würde hier das Weihnachtsgeschäft dominieren. De facto aber hatte Segas neues Maskottchen Sonic dank des Jump-&-Run-Hits Sonic the Hedgehog die Nase vorn und verhalf dem Nintendo-Konkurrenten zunehmend zur Führung. Zu dieser Zeit waren alle Spiele mit Segas blauem Renn-Igel wahre Publikumsmagneten. Sonic zeigte mit seinem pfeilschnellen Gameplay, der stimmungsvollen Grafik und



Shadow Dancer: The Secret of Shinobi war der zweite und letzte Ableger der Shinobi-Reihe. Als Ninja rettet ihr vom Union-Lizard-Kult entführte Menschen. Immer an eurer Seite: Kampfhund Yamato.

Fotos: apostrophe, 123RFF, Moby Games

auch dem energetischen Soundtrack perfekt, was das Mega Drive damals ausmachte.

**Deshalb war das Mega Drive besonders**

Das Mega Drive verkörperte ein Lebensgefühl: Wirkten andere Konsolen zu dieser Zeit noch wie Kinderspielzeuge, war Segas 16-Bitter rau, cool und sogar ein wenig erwachsen. Sega war ein Trendsetter, und das Mega Drive demonstrierte bereits damals, in welche Richtung Videospiele in den kommenden Jahrzehnten immer stärker gehen sollten. Aus dem Spielgerät wurde ein eigenständiges Unterhaltungsmedium, das Gaming und Popkultur zusammenbrachte.

Ein Grund für den Erfolg der Konsole war auch die exklusive Partnerschaft mit Electronic Arts und vor allem EA Sports. Der erste Teil der NHL-Serie erschien ausschließlich für das Mega Drive – ein Riesencoup im sportbegeisterten Amerika. In diesem Fall profitierten beide Marken davon: Sega erhielt exklusive Spiele, die sie stärker von Nintendo und anderen Konkurrenten absetzten. Electronic Arts und im Speziellen EA Sports auf der anderen Seite machten durch die Kooperation ebenfalls einen gewaltigen Sprung nach vorne. Eine Zeit lang war das Mega Drive somit die Nummer-1-Anlaufstelle für alle Sportspielfans.

Die Vielfalt der Spiele und Konzepte machte den Unterschied. Viele populäre Spielereihen fanden auf dem Mega Drive ihren Ursprung oder gar eine neue Heimat: Road Rash, Earthworm Jim, Shinobi, Streets of Rage, Desert Strike, Golden Axe, Castle of Illusion Starring Mickey Mouse und viele weitere. Die Liste ist schier endlos und zeigt auf, wie bedeutsam das Mega Drive zu Hochzeiten wirklich war.

Die Plattform war eine Spielwiese ohne Grenzen, auf der ein esoterisch angehauchtes Unterwasserabenteuer wie Ecco the Dolphin problemlos neben einem knallharten Kampfspiel wie Mortal Kombat im Händlerregal bestehen konnte. Sega zeigte sich in seiner Firmenpolitik offen und ließ – im Gegensatz zu Nintendo – auch gewalttätige und erwachsene Spiele durchgehen. Das sorgte zwar für Ärger von Seiten der Politik, doch genau das schürte letztlich auch das Image der Plattform. Sega glättete die Wogen und richtete 1993 das sogenannte Videogame Rating Council ein, das zeitweise für die Alterskennzeichnung der Spiele verantwortlich zeichnete.


Ecco the Dolphin bot seinerzeit eine gänzlich andere Spielerfahrung: Als Delfin reist ihr durch Ozeane und Zeit und bekämpft dabei Außerirdische.

**Einigen wir uns auf Unentschieden**

Und damit kommen wir zurück zum anfangs erwähnten Konsolenkrieg zwischen Sega und Nintendo. Das Ergebnis dieser Rivalität variiert nämlich am Ende stark: In Japan lag Nintendo mit dem Super Nintendo am Ende deutlich vorn und dominierte den Markt. In den USA sah die Sache indes anders aus – 1994 etwa gingen 55 Prozent der verkauften 16-Bit-Geräte auf die Kappe von Sega. In den Vorjahren verkaufte Sega hier sogar teils doppelt so viele Mega Drives wie Nintendo SNES-Konsolen. Während dieser Trend sich auch in Großbritannien fortsetzte, war Deutschland eher eine Nintendo-Nation: Hierzulande konnte sich das Super Nintendo einen Vorsprung mit einem Verhältnis von rund 2:1 deutlich vor dem Mega Drive positionieren. Doch letztlich ist das Ergebnis eigentlich auch egal: Das Sega Mega Drive hat Videospiele besser und vor allem ein gutes Stück cooler gemacht. Die Konsole beschreibt wie wenige andere eine Zeit der neuen Ideen, der Aufbruchsstimmung und einer kleinen Gaming-Revolution. Und genau das würden wir uns doch auch heute mal wieder wünschen, oder? ❑

## DAS SEGA MEGA DRIVE MINI

Nintendo macht es vor und Sega zieht nach: Das traf auch im Jahr 2019 zu. Nachdem die Mario-Macher bereits mit ihren NES- und SNES-Mini-Retrokonsolen für Retro-Verzückung gesorgt hatten, brachte Sega Ende 2019 mit dem Mega Drive Mini ein Spielzeug für Erwachsene mit ganz ähnlichem Konzept heraus. Auf dem Gerät befinden sich 42 vorinstallierte Klassiker, darunter Castle of Illusion, Shining Force, Sonic The Hedgehog, Wonderboy in Monster World, Earthworm Jim, Castlevania: Bloodlines oder Ecco the Dolphin. Neben der Konsole liegen dem Paket zwei Drei-Button-Controller bei, wie man sie aus der ersten Generation der Original-Hardware kannte. Inzwischen ist das Mega Drive Mini vielerorts vergriffen und dementsprechend ein begehrtes kleines Sammlerobjekt. Gut ein Jahr nach Release ist Segas Mini-Konsole oft nur noch gebraucht zu haben; eine echte Wertsteigerung hat bislang noch nicht stattgefunden. Kostete das Spielgerät im UVP noch 72,99 Euro, bekommt man es heute meist für einen Preis zwischen 60 und 80 Euro.



Sega suchte stets nach bekannten Lizenzen, die das Mega Drive bekannter machten. Castle of Illusion Starring Mickey Mouse gehört zu den besten Jump & Runs aller Zeiten und war weitaus mehr als nur ein Disney-Mario-Klon.



Die NHL-Serie fand ihren Ursprung auf dem Mega Drive. Der erste Teil von EA Sports' Eishockey-Reihe erschien noch exklusiv auf dieser Plattform und avancierte zu einem Riesenerfolg.



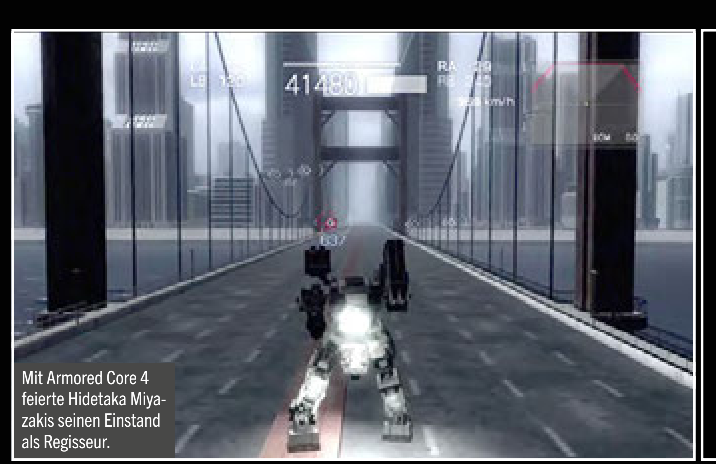

# FROM SOFTWARE: Vom hässlichen Entlein

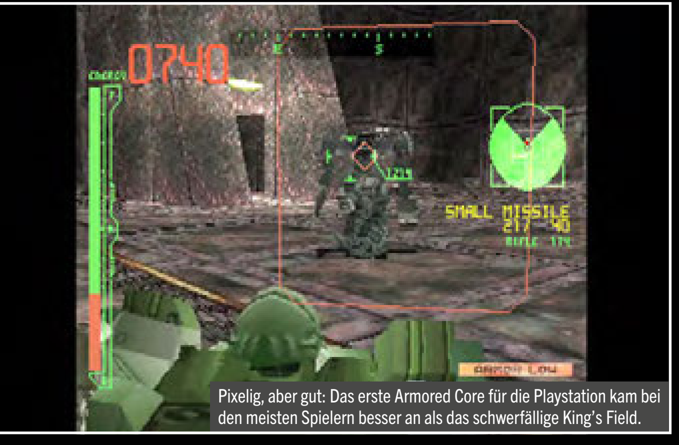
Hätte man einen passionierten Spieler vor 15 Jahren nach From Software befragt, dann hätte er mit großer Wahrscheinlichkeit nur mit den Achseln gezuckt. Denn obwohl der japanische Entwickler bereits vor Demon's Souls rund 50 Titel veröffentlicht hatte, war er bis zu den Souls-Spielen vornehmlich Branchenkennern ein Begriff. Ein Porträt.

**Von:** Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Alles begann im Jahr 1994: Der 1986 von Naotoshi Zin gegründete Software-Entwickler From Software mit Sitz in Tokio hatte keine Lust mehr auf das Produzieren langweiliger Bürosoftware. Stattdessen liebäugelte man mit der Entwicklung eines Videospiels. Die Japaner waren besonders von den Fähigkeiten der ersten Playstation angetan, weil sich Sony mit seiner Debütkonsole von der damals üblichen Modultechnologie verabschiedete und komplett auf das noch junge CD-ROM-Medium setzte.

Daraufhin entstand ein kleiner Dungeon Crawler namens King's Field, der Mitte Dezember 1994 – knapp zwei Wochen nach dem Release der Playstation – in Japan erschien. Das Spiel war in jeglicher Hinsicht simpel und erinnerte aufgrund der 3D-Grafik an eine kastrierte Version etablierter PC-Hits wie Ultima Underworld (1992) oder The Elder Scrolls: Arena (1994). Der Spieler erkundete in der Ego-Perspektive einen äußerst eckigen sowie größtenteils leeren Dungeon, verkloppte ein paar Monster und musste ab und an einen Schlüssel finden, um Türen zu öffnen. Der Spielverlauf war sehr langsam und der Schwierigkeitsgrad sehr hoch – etwas, das sich für Fans der später erschienen Souls-Spiele vertraut anhören dürfte. Obwohl die dünne Story von King's Field kaum erwähnenswert ist, wurde es


Mit Armored Core 4 feierte Hidetaka Miyazakis seinen Einstand als Regisseur.



Pixelig, aber gut: Das erste Armored Core für die Playstation kam bei den meisten Spielern besser an als das schwerfällige King's Field.

Bilder: From Software, Daniil Peshkov, 123RF




# zum tödlichen Schwan

niemals offiziell ins Englische übersetzt. Mit ein Grund hierfür dürfte die verspätete Veröffentlichung der Playstation in den USA und Europa gewesen sein, die erst ein Jahr nach dem Japan-Launch erfolgte. In der Zwischenzeit hatte From Software nämlich bereits King's Field 2 (1995) veröffentlicht, das vor allem technisch deutlich moderner als der Erstling war.

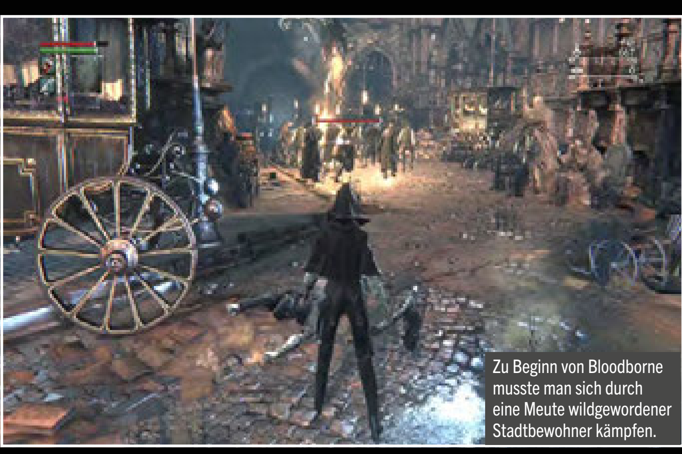
**Königliche Namensverwirrungen**

Die Fortsetzung schaffte im Gegensatz zum Vorgänger den Sprung über den großen Teich – und wurde hierzulande einfach als der erste Teil verkauft. Diese Marketingmaßnahme verkomplizierte die Benennung aller weiteren Nachfolger, die jeweils für den US-Markt umbenannt werden mussten. So wurde aus King's Field 3 (1996) eben King's Field 2, und King's Field 4 (2001) bekam den Namen King's Field: The Ancient City.

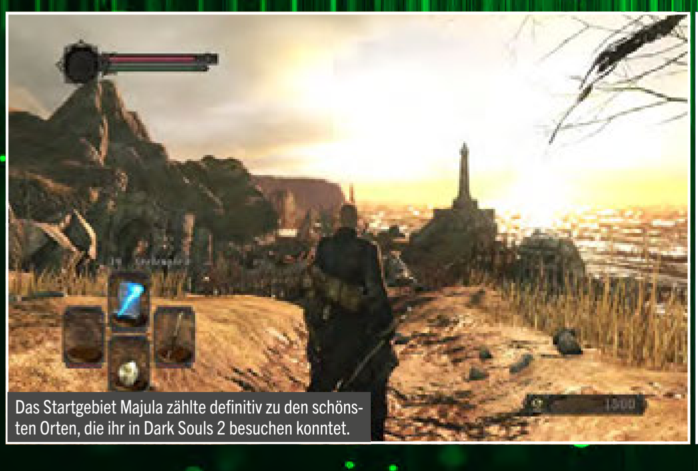
Unabhängig von der verwirrenden Veröffentlichungspolitik fielen die Kritiken bei allen King's-Field-Titeln sehr ähnlich aus: Auf der einen Seite gefiel den Testern der düstere Stil und der stattliche Umfang. Auf der anderen Seite gab es Schelte für das monotone Kampfsystem und die ziemlich langsame Laufgeschwindigkeit des eigenen Charakters. King's Field war kommerziell dennoch einigermaßen erfolgreich. From Software hatte nun Blut geleckt und erhöhte den Ausstoß an neuen Spielen von Jahr zu Jahr spürbar. Mit Armored Core (1997) starteten die Japaner eine postapokalyptische Mech-Actionspielserie, die ebenfalls auf der Ur-Playstation debütierte. Diesmal implementierte man eine ordentliche 3D-Engine, die sowohl die brachiale Waffengewalt der hünenhaften Mechs als auch die breitflächigen Levels technisch sauber darstellen konnte. Armored Core entwickelte sich schlussendlich zur langlebigsten Serie von From Software. Sie wurde bis ins Jahr 2013 fortgesetzt und überspannte somit drei Konsolengenerationen. Gleichzeitig kehrten die Entwickler immer wieder zu ihrem Rollenspiel-Ursprung zurück, allerdings ohne auf den Namen King's Field zu pochen. Zu den besseren Werken aus dem RPG-Genre zählte Shadow Tower (1998), das euch in einen großen, mehrstöckigen Turm verfrachtete. Ebenfalls erwähnenswert ist das im gleichen Jahr veröffentlichte Echo Night, das konzeptionell an klassische 3D-Adventures à la Myst (1993) angelehnt war.

**Fehlstart in die nächste Generation**

Umso holpriger war für From Software der Wechsel von der ersten Playstation zur Playstation 2, weil man direkt im Release-Jahr (2000) der Konsole gleich vier neue Games herausbrachte. Darunter auch zwei Rollenspiele, von denen insbesondere Evergrace arg zu wünschen übrig ließ. Hier lag der Fokus ausnahmsweise nicht auf deprimierend-dunklen Höhlen oder Gemäuern, sondern auf einer frei begehbaren Wald- und Wiesenwelt, deren grelle Farbgestaltung und schräge Musikbegleitung beim Spieler sämtliche optischen und akustischen Sinnesorgane ins Wanken brachte.


Zu Beginn von Bloodborne musste man sich durch eine Meute wildgewordener Stadtbewohner kämpfen.


Chromehounds für die Xbox 360 glänzte besonders mit seinen tollen Explosionseffekten, die auch 14 Jahre später noch richtig fesch aussehen.


Das Startgebiet Majula zählte definitiv zu den schönsten Orten, die ihr in Dark Souls 2 besuchen konntet.


Schwarzfraß Midir wurde von den Zuschauern des YouTube-Kanals „theDeModcracy" zum härtesten Endgegner von Dark Souls 3 gekürt, obwohl er nur für Besitzer des DLCs The Ringed City zugänglich war.

Deutlich besser machte es From Software bei Armored Core 2, bei dem man die Prämisse des Vorgängers gekonnt in ein technisch moderneres Gerüst packte. Und wer ein völlig atypisches Werk der Entwickler spielen wollte, der besorgte sich ein Puzzle-Jump&Run namens Kuri Kuri Mix. Es sorgte mit seiner Knuddelgrafik regelrecht für einen Zuckerschock und überraschte mit einem originellen Konzept: Man musste gleichzeitig zwei süße Hasen durch einen Parcours voller Sprungpassagen steuern und kleine Rätsel lösen.

Trotz der sehr unterschiedlichen Qualität des PS2-Quartetts hielt From Software am hohen Ausstoß neuer Titel fest und veröffentlichte von 2002 bis 2006 jeweils vier bis sechs Spiele pro Jahr. Von ein paar exotischen Ausreißern abgesehen – die auch niemals außerhalb Japans erschienen sind –, fuhr das Unternehmen fleißig weiter auf der Mech- und Rollenspielschiene.

Eine löbliche Ausnahme war Otogi: Myth of Demons (2002). Das exklusiv für die erste Xbox produzierte Action-Adventure erinnerte thematisch wie spielerisch an Capcoms Onimusha-Serie und zählte kurioserweise zu den technisch besten Programmen der damaligen Konsolengeneration. Auch der Nachfolger Otogi 2: Immortal Warriors (2003) kam sowohl bei Kritikern als auch Gamern sehr gut an und faszinierte erneut mit stilvoller Grafik und tadelloser Spielbarkeit.

Besitzer eines Nintendo Gamecubes hatten wiederum weniger Glück, weil sie zum gleichen Zeitpunkt „nur" zwei durchschnittliche Rollenspiele namens Lost Kingdoms und Lost Kingdoms 2 erhielten. Überhaupt wollte es From Software einfach nicht gelingen, ein wirklich eindrucksvolles RPG abzuliefern: Egal, ob Eternal Ring (2000), Forever Kingdom (2001) oder Enchanted Arms (2006) – keines der Spiele ließ Genre-Fans jubilieren. Sämtliche Titel wurden von der Fachpresse als langsam, generisch und/oder gar langweilig bezeichnet.

**Ein Visionär am Horizont**

Parallel dazu begann ein Japaner namens Hidetaka Miyazaki zu träumen: Höchst fasziniert von Fumito Uedas PS2-Meilenstein Ico (2001), wollte er unbedingt in die Spielebranche einsteigen – und stieß zunächst reihenweise auf verschlossene Türen. From Software gab dem damals 29-Jährigen hingegen eine Chance und beteiligte ihn an der Entwicklung von Armored Core: Last Raven (2005). Miyazakis Arbeit hinterließ offensichtlich Eindruck, denn bereits wenige Jahre später bekam er den Job als Director für Armored Core 4 (2006) sowie Armored Core: For Answer (2008). Diese beiden Episoden versauerten zwar eher im Wertungsmittelmaß, dienten Miyazaki jedoch als Sprungbrett für eine der ungewöhnlichsten Erfolgsgeschichten der Videospielhistorie. Zunächst steckte From Software jedoch in einer kleinen Krise: In der Schublade befand sich ein neues Projekt, das ursprünglich unter der Leitung von Takeshi Kajii entstehen sollte. Der wünschte sich eine Rückkehr zu King's Field und dem sogenannten „Dark Fantasy"-Genre, mit dem From Software einst in die Spieleindustrie einstiegen war. Allerdings steckten die Japaner in einer Sackgasse, wie Miyazaki im März 2015 in einem Interview mit dem britischen Guardian erklärte (https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview): „Das Projekt hatte Probleme und das Team war nicht imstande, einen überzeugenden Prototyp zu kreieren."

Miyazaki bekam erst im Laufe der Zeit Wind von dem Projekt – und war sofort Feuer und Flamme: Es wäre vielleicht für ihn die einmalige Gelegenheit, seine durch Ico beflügelten Träume wahrzumachen und genau das Spiel zu gestalten, das er sich vorstellte. Und in der Tat konnte er sich den Regiestuhl unter den Nagel reißen und erhielt Narrenfreiheit, weil From Software sowieso mit einem „Fehlschlag" rechnete. Natürlich könnt ihr euch bereits denken, worum es sich bei diesem Projekt handelte: Richtig, die Rede ist von Demon's Souls. Und mit einem Schlag war alles anders.

**Der Hit, an den niemand glaubte**

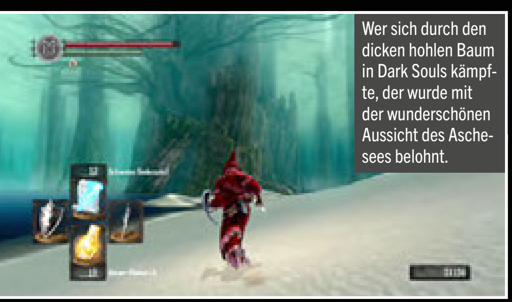
Okay, ganz so einfach war es nicht. Als Demon's Souls Mitte 2008 erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, fielen die Reaktion sehr verhalten aus. Shuhei Yoshida, zum damaligen Zeitpunkt Präsident von Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios, gab in einem Interview mit Game Informer zu (https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/02/10/shuhei-yoshida-interview.aspx), dass er das Action-RPG nach einem zweistündigen Probespiel für „scheiße" und ein „unglaublich schlechtes Spiel" hielt. Aus diesem Grund brachte Sony Demon's Souls Anfang 2009 nur in Japan heraus und verzichtete vorerst auf eine internationale Veröffentlichung, zumal sowohl die Kritiken als auch die ersten Verkaufszahlen eher gemischt bis enttäuschend ausfielen.

Doch dann geschah ein kleines Wunder: Demon's Souls reifte dank klassischer Mund-zu-Mund-Propaganda zu einem beliebten Geheimtipp, und die Verkäufe stiegen langsam, aber spürbar an. Flugs bekundete der Publisher Atlus USA Interesse, den Vertrieb in Amerika zu übernehmen. Der Deal erwies sich für Atlus allein deshalb als lukrativ, weil das japanische Original von Haus aus englische Sprachausgabe besaß und entsprechende Untertitel bereits für die Asia-Version geschrieben wurden.

Als Demon's Souls im Oktober 2009 in den USA erschien, hatte sich schon eine eingeschworene Fan-Gemeinde rund um das Spiel gebildet. Mit der Veröffentlichung folgte obendrein eine Flut an Höchstwertungen, sodass Demon's Souls einen sagenhaften Metacritic-Schnitt von 89 Punkten erreichte. Das übertraf den bisherigen Höchstwert aller vorangegangenen From-Software-Titel deutlich.

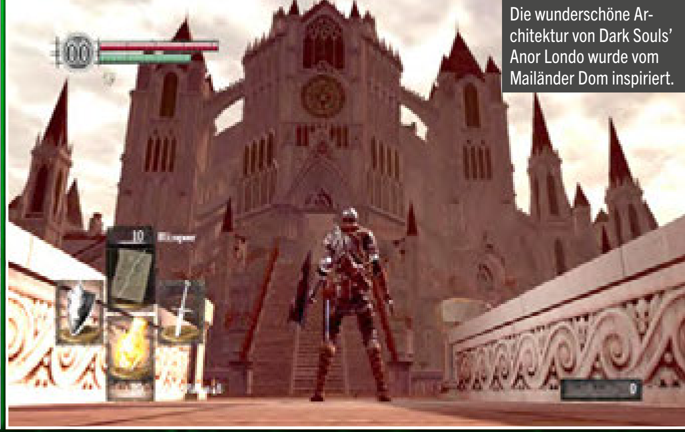
Doch wie war das möglich? Was hatten From Software und Hidetaka Miyazaki anders gemacht als bei ihren vorherigen Rollenspielen? Auf den ersten Blick nicht viel: Demon's


Das Archiv des Herzogs war ein weiterer gigantischer Komplex im ersten Dark Souls und eine Hommage an die Bibliothek aus den Harry-Potter-Filmen.


Wer sich durch den dicken hohlen Baum in Dark Souls kämpfte, der wurde mit der wunderschönen Aussicht des Aschesees belohnt.

Bilder: From Software, Daniil Peshkov, 123RF


Zu den schönsten und gefährlichsten Bossen von Dark Souls 3 zählte die Tänzerin des Nordwindtals, die euch mit ihrer Grazie und einem fetten Feuerschwert demütigte.


Die wunderschöne Architektur von Dark Souls' Anor Londo wurde vom Mailänder Dom inspiriert.

Souls spielte wie geplant in einer düsteren Welt, in der der Spieler ein vom dunklen Nebel befallenes Reich vor monströsen Dämonen retten sollte. Man steuerte seinen Helden aus der Schulterperspektive und schnetzelte die Gegner in Echtzeit, was entfernt an Otogi erinnerte. Jeder getötete Feind hinterließ Seelen, die wiederum als Währung für allerlei Goodies vom Aufleveln bis zum Kauf neuer Waffen dienten.

**Git Gud**

Demon's Souls verwehrte dem Spieler viele Komforthilfen, die er zu diesem Zeitpunkt gewohnt war. Es gab keinen Kompass und keine Karte. Gegner versteckten sich heimtückisch in schmalen Nischen und schubsten euch erbarmungslos von der Plattformkante. Endbosse zehrten von einer Ausdauer so zäh wie Kaugummi und schlugen die eigene Lebensenergie mit einem Hieb zu Brei. Und wer sein Leben verlor, der wurde a) zum letzten Rücksetzpunkt strafversetzt, b) um sämtliche gesammelten Seelen beraubt (die man sich zumindest zurückholen konnte, sofern man zum Ort seines Ablebens zurückkehrte) und c) auf die Hälfte seiner Lebensenergie verdonnert.

Der entscheidende Unterschied im Vergleich zu anderen Rollenspielen war die Vielschichtigkeit, die man als Spieler erhielt. Man konnte wahlweise einen flinken, leicht verwundbaren Waldläufer, einen kräftigen, schwerfälligen Krieger oder einen komplexen, magiebegabten Zauberer generieren. Die spielerischen Unterschiede und Feinheiten waren derart signifikant, dass die Motivation zum mehrfachen Durchspielen mit verschiedenen Charakter-Builds steil nach oben schoss. Das Kuriose dabei: Streng genommen gab es gar keine Klassen in Demon's Souls! Der Schwerpunkt eurer Fähigkeiten bildete sich einzig und allein durch eurer Charakterwerte und wie ihr diese aufgelevelt habt. Das System war zugleich herrlich simpel, logisch und dynamisch. Zwar barg es theoretisch die Gefahr des „Verlevelns", was jedoch wiederum zum bewusst hohen Anspruch des Spiels passte.

Das Leveldesign faszinierte indes mit verschachtelten Kerkern, schwer bewachten Burgen und pechschwarzen Höhlen. Die Schauplätze repräsentierten die unterschiedlichsten Ecken der Spielwelt, die wiederum vom zentralen Nexus zusammengehalten wurden. Hatte man die Geschichte komplett durchgespielt, dann erwartete einen mit der inzwischen legendären „New Game+"-Option der nächste Durchlauf und ein noch höherer Schwierigkeitsgrad.

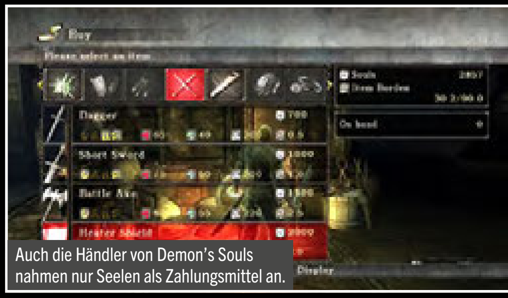
**Miteinander und gegeneinander zugleich**

Der ebenso subtile wie innovative Multiplayer-Aspekt von Demon's Souls war gar eine kleine Revolution. Die meiste Zeit war man alleine unterwegs, selbst bei aktiviertem Online-Modus. Vereinzelt huschten geisterhafte Schatten anderer Spieler durch die Gänge und man konnte kurze Nachrichten hinterlassen, die jeder lesen durfte. Und wer eine Blutlache fand und sie anklickte, der sah die letzten Sekunden eines Helden und dessen Todessursache.

Ein konkretes Zusammenspiel war ebenfalls möglich und hinter einem richtig originellen Regelwerk versteckt: Lebende Charaktere, die ihre volle Lebensenergie besaßen, konnten „tote" Spieler um Hilfe bitten, gemeinsam einen der vielen Endbosse zu bekämpfen. Hatten beide Erfolg, dann konnte der lebende Spieler das nächste Gebiet erkunden, und der tote Spieler wurde lebendig. Andersherum war es jedoch auch möglich, als Feind in eine fremde Welt einzudringen und sein Leben mit brachialer Gewalt zurück zu ergattern, indem man jenes eines anderen Helden raubte.

All das verhalf Demon's Souls zu einer unnachahmlichen Atmosphäre. Nach den vielen vergeblichen Versuchen, mit denen sich From Software mit seiner Dark-Fantasy-Philosophie durchsetzen wollte,


Wer in Demon's Souls ungeniert über die Burgmauern von Boleteria spazierte, der wurde über kurz oder lang von diesem Drachen gegrillt.



Auch die Händler von Demon's Souls nahmen nur Seelen als Zahlungsmittel an.



Echo Night war eines der wenigen Adventure-Spiele von From Software, in denen es rein auf das Erkunden der Umgebung und Lösen kleiner Rätsel ankam.


Enchanted Arms: From Softwares letztes Rollenspiel vor Demon's Souls und einer der wenigen Titel der Firma, die auf ein rundenbasierendes Kampfsystem setzten.



Evergrace dürfte eines der hässlichsten Spiele für die Playstation 2 gewesen sein. Obendrein verursachte der grauenhafte Soundtrack Ohrenschmerzen.

erreichte der Entwickler mit simplen Tricks, alten Mechaniken und logischen Innovationen endlich sein Ziel.

**Vom Überraschungserfolg zum Megaseller**

Bereits zwei Jahre später erschien mit Dark Souls (2011) ein inoffizieller Nachfolger für Playstation 3, Xbox 360 und – mit etwas Verzögerung – für den PC. Miyazaki besetzte erneut die Position des Regisseurs und hielt an den meisten seiner Konventionen fest. Die Spielwelt war nicht weiter auf einen Nexus angewiesen und verknüpfte stattdessen die einzelnen Abschnitte nach bester Metroidvania-Manier. Ständig fand man Abkürzungen und Geheimwege, welche die unterschiedlichsten Bereiche zu einer Einheit verschmolzen.

Besonders bemerkenswert war der hohe Grad an Abwechslung: Ihr wart ebenso in einem dreckigen Sumpfgebiet und einem schummrigen Wald als auch im episch-legendären Anor Londor unterwegs. Leuchtfeuer weichten die starre Struktur der Rücksetzpunkte von Demon's Souls auf, und nach seinem Tod behielt man dankenswerterweise seine ganze Lebensenergie. Dafür sorgten große Froschwesen mit widerlichen Glubschaugen für Angst und Schrecken, weil sie euch mit ihrem dunkelvioletten Nebel verfluchten und auf diese Weise eure halbe Energieleiste raubten.

Dark Souls avancierte zu einem Riesenerfolg. Es traf erneut den Nerv vieler Hardcore-Gamer, die keine Lust mehr auf verweichlichte Spiele hatten und nach einer ernsthaften Herausforderung dürsteten. Gleichzeitig war der Titel auch im Mainstream angekommen, sodass sich immer mehr Otto-Normal-Spieler damit beschäftigten. Und auch diese verfielen rasch dem Reiz des hohen Schwierigkeitsgrades, dank dem sich jede überwundene Hürde wie eine echte Heldentat anfühlte.

**Altes Konzept, neues Spielgefühl**

From Software setzte folgerichtig nun voll auf Hidetaka Miyazaki und vertraute ihm 2014 den Posten als Präsident des Unternehmens an. Obwohl er den Job übernahm, blieb er weiterhin als Regisseur tätig und konzipierte mit Bloodborne (2015) ein komplett neues Spiel. Jedoch hatte der Japaner vorerst keine Lust mehr auf ein weiteres Souls-Spiel, stattdessen widmete er sich lieber dem Viktorianischen Zeitalter.

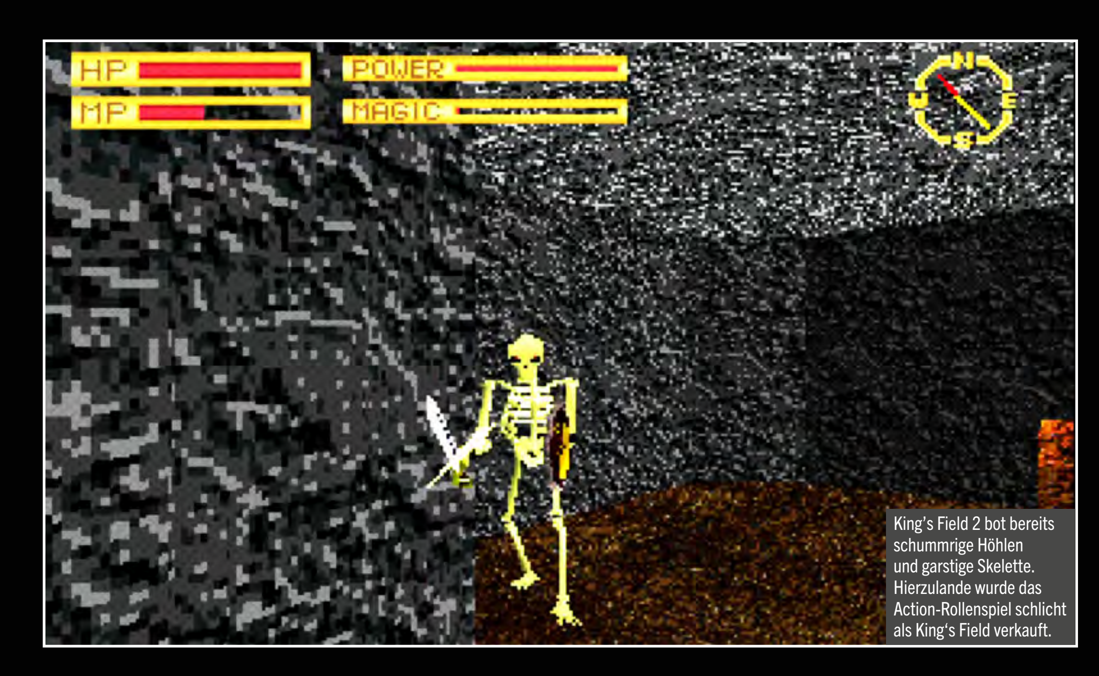
Weil es Miyazakis erstes Projekt exklusiv für die noch recht junge Playstation 4 war, konnte Bloodborne mit einer verboten schönen Städtearchitektur auftrumpfen und deutlich mehr Feinde auf einmal darstellen. Erneut wurdet ihr in eine riesige, wunderbar verzweigte Welt versetzt, in der es nur so vor tödlichen Gefahren und mächtigen Endgegnern wimmelte.

Gleichzeitig stellte Miyazaki mit nur zwei Änderungen das komplette Kampfsystem auf den Kopf: Zum einen gab er seinen Spielern nur ein mageres, brüchiges Holzschild in die Hand. Damit wollte er sie zum Einsatz der zahlreichen Schusswaffen wie Gewehre oder Kanonen nötigen und ihnen nahelegen, dass man in Bloodborne besser ausweichen anstatt blocken sollte.

Die zweite Neuerung war noch interessanter: Hatte man einen Treffer kassiert, dann nahm man nicht zwingend sofort Schaden. Stattdessen ploppte auf der eigenen Lebensenergieleiste eine kleine Markierung auf, die den künftigen Energiestand verriet. Trödelte man zu lange, dann sank die Energie entsprechend. Konnte man bei einem Gegner hingegen rechtzeitig einen Konter landen, so erhielt man Stück für Stück seine Lebensenergie zurück. Beide Features forcierten eine flotte Spielweise, weil schnelle Reaktionen unabdingbar für den Erfolg waren. Allerdings musste man gleichzeitig jedes übermütige Kampfverhalten vermeiden, um nicht Tausende Bildschirmtode zu sterben. Damit hatte Miyazaki es geschafft, den unnachahmlichen Reiz von Demon's Souls und Dark Souls mit einem komplett anderen Spielgefühl zu kreuzen.

**Die Gier nach mehr Gegnern und höheren Herausforderungen**

Abseits von Bloodborne stand mit Dark Souls 2 (2014) eine direkte Fortsetzung auf dem Plan, an der Miyazaki mangels Zeit nur als Supervisor beteiligt war. An seiner Stelle übernahmen Tomohiro Shibuya und Yui Tanimura die Leitung, was man leider am finalen Produkt sehen konnte. Bitte nicht falsch verstehen: Auch Dark Souls 2 war ein sehr gutes Spiel, das von der gleichen masochistischen Motivation lebte wie seine Vorläufer. Aber es fühlte sich auch ein bisschen nach einer Auftragsarbeit an: Viele Endbosse wirkten ein wenig uninspiriert und ähnelten vielmehr Kopien vergleichbarer Widersacher aus dem ersten Dark Souls. Auch schwankte die Qualität der einzelnen Weltenabschnitte deutlich stärker von verdammt hübsch (Majula) bis einfallslos (Schattenwald). Das brillant verschachtelte Leveldesign des Vorgängers, bei dem viele Ab-



King's Field 2 bot bereits schummrige Höhlen und garstige Skelette. Hierzulande wurde das Action-Rollenspiel schlicht als King's Field verkauft.

Bilder: From Software, Daniil Peshkov, 123RF



Kuri Kuri Mix ist ein Exot in From Softwares Portfolio. Dabei zählte der leicht spielbare Mix aus Jump & Run und Rätseln zu den besten PS2-Werken der Entwickler.


Das exklusiv für die Xbox veröffentlichte Otogi 2 überraschte anno 2003 mit richtig großen Gegnern, die man als Vorbote der Souls-Ära bezeichnen könnte.

schnitte auf die unterschiedlichsten Arten miteinander verknüpft waren, wurde gegen eine eher langweilige Sternenstruktur ausgetauscht, die deutlich linearer wirkte.

Dafür wurden Fans von Dark Souls 2 mit dem bislang umfangreichsten „New Game+" belohnt, das neben einem höheren Schwierigkeitsgrad mehr Gegner sowie Objekte zum Sammeln beinhaltete. Im Laufe des Jahres erschienen gleich drei DLCs, deren exklusiven Bosse zu den härtesten der ganzen Serie zählten. Und wer sich die ein Jahr später erschienenen Adaptionen für Playstation 4 oder Xbox One gönnte, der freute sich über neu positionierte Dämonen. Hidetaka Miyazaki fungierte nach der Fertigstellung von Bloodborne wieder als Regisseur für das unvermeidliche Dark Souls 3 (2016). Der größte Wermutstropfen vorweg: Von allen Souls-ähnlichen Titeln, die Miyazaki geleitet hatte, war dieser hier am wenigsten innovativ. In puncto Konzept beschränkten sich die Änderungen auf Details. So fühlten sich die Kämpfe um einiges flotter an und stellten einen Kompromiss aus den gemächlichen Vorgängern und Bloodborne dar.

Trotzdem hinterließ Dark Souls 3 dank eines fabelhaften Gegnerdesigns einen deutlich kreativeren Eindruck als sein direkter Vorgänger. Und nicht zuletzt war es Miyazakis bislang ausgefeiltestes Werk: Während alle bisherigen Souls-Spiele für den einen oder anderen unausgereiften Abschnitte kritisiert wurden, war die Qualität des dritten Teils deutlich homogener.

**Meister der Kampfkunst**

Der spürbar gestiegene Aufwand bei der Produktion führte freilich dazu, dass From Software nicht mehr so viele Spiele wie in früheren Jahren abliefern konnte. So gab es seit Dark Souls 3 bislang nur noch zwei weitere abgeschlossene Projekte: Déraciné (2018) und Sekiro: Shadows Die Twice (2019).

Déraciné ist ein kleines Adventure und eher ein Experiment, das spezifisch für Playstation VR entwickelt wurde. Es kam bei der Fachpresse leider nicht besonders gut an; vor allem die mangelhafte Nutzung der VR-Technologie musste Kritik einstecken.

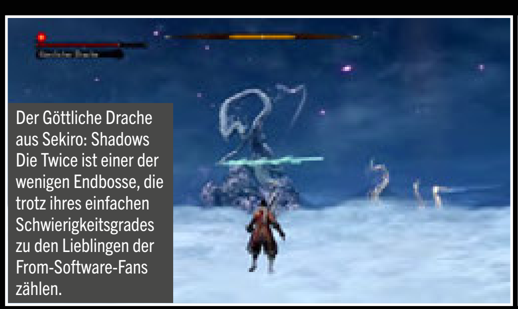
Für deutlich mehr Begeisterung sorgte das fantastische Sekiro, das erneut Miyazakis Erfolgsformel folgte und gleichzeitig etwas völlig anderes war. Diesmal erstellte man sich keinen eigenen Charakter, sondern übernahm die Rolle des Samurais Sekiro, der zur Zeit des alten Japans den Jungen Kuro vor dem machtgierigen Genichiro Ashina beschützen sollte. Dies misslang bereits im spielbaren Prolog, woraufhin Kuro entführt wurde und Sekiro seinen Arm verlor. Ein mysteriöser Bildhauer rettete zum Glück sein Leben und verpasste ihm sogleich eine Armprothese, die ihm bei der Rettung des Jungen gute Dienste leisten sollte.

Die Prothese entpuppte sich als ein zentrales Spielelement von Sekiro: Ihr konntet sie zu verschiedenen Werkzeugen wie einem Feuer verschießenden Flammenrohr oder einem unzerstörbaren Eisenschirm ausbauen. Im Gegenzug strich From Software radikal einen Großteil der Rollenspielelemente. Sekiro war und ist mit weitem Abstand das bislang dynamischste Spiel von From Software. Dank Armprothese und Greifhaken gelangte man mühelos von einem Hausdach zum anderen, sodass ihr viel flinker von einem Ort zum anderen reisen konntet. Einen Großteil der Gegner musste man entweder heimlich hinterrücks erdolchen oder in einem packenden Schwertduell bekämpfen. Durch die Haltungsenergie belohnte Sekiro akkurates Parieren wie kein anderes Spiel jemals zuvor. Noch mehr als in den Souls-Spielen war es hier von immenser Wichtigkeit, die Bewegungsmanöver der Kontrahenten zu entziffern und darauf zu reagieren. Gleichzeitig bot Sekiro dank der Werkzeuge genügend Methoden und Wege an, die Kämpfe mit Geduld und Spucke zu meistern. Somit konnte man sich auf die klassische Art durchringen oder eben durch das Meistern der Parieren-Technologie. Die Sekiro-Spielwelt gehört bis heute zu den schönsten, die je ein Entwickler auf einen Bildschirm gebannt hat und ist rein thematisch ein großer Bruch zu den anderen Miyazaki-Titeln. Zwar war die Story erneut mit düsteren Prophezeiungen und moralisch zerrissenen Persönlichkeiten gespickt. Doch dafür glänzten die meisten Abschnitte mit einem strahlenden Sonnenhimmel, und Orte wie der Palast der Urquelle geizten nicht mit Farben.

**Rosige Zukunftsaussichten**

Zieht man die beiden Armored-Core-Spiele und das durchwachsene Déraciné-Projekt ab, so liest sich Hidetaka Miyzakis Portfolio wie ein Meisterstück. Er hat bislang fünf Spiele im Stil von Demon's Souls kreiert, die alle von der gleichen Faszination leben und doch kaum unterschiedlicher sein könnten. Miyazaki schafft es jedes Mal, dem Spieler einerseits enorm viele Freiheiten für seine Charakterentwicklung oder die Art, wie man seine Abenteuer durchspielen kann, zu geben. Andererseits findet er stets Kniffe, euch zum kompletten Umdenken zu bewegen. Das freut besonders die Veteranen, die mit jedem neuen Souls-Spiel eine weitere Herausforderung erhalten. Somit ist auch die Geschichte von Form Software zweifelsohne eine der ungewöhnlichsten der Branche. Nachdem die Japaner 15 Jahre lang den großen Spieleentwicklern hinterherhechelten und die Erwartungshaltung an die Macher bei jedem neuen Produkt eher mau war, haben sie sich seit 2009 zu einem der beständigsten, kreativsten und vor allem mutigsten Software-Häuser entwickelt.

Deshalb zweifelt auch kaum jemand daran, dass Elden Ring, das kommende Action-Rollenspiel von From Software, die hohen Erwartungen nicht erfüllen wird. Und in der Tat sollte mit Hilfe von George „Game of Thrones" R.R. Martin als Storyschreiber und der Aussicht auf eine offene Spielwelt erneut etwas Einmaliges herausspringen, das wir in dieser Form noch nie zuvor gespielt haben. ❑


Der Göttliche Drache aus Sekiro: Shadows Die Twice ist einer der wenigen Endbosse, die trotz ihres einfachen Schwierigkeitsgrades zu den Lieblingen der From-Software-Fans zählen.


In Sekiro: Shadows Die Twice lag der Fokus auf schnellen, dynamischen Schwertkämpfen, in denen geschicktes Parieren enorm vorteilhaft war.




Die PC-Version von Wasteland begrüßt euch mit diesem grellbunten, hässlichen Atompilz.

Mein erstes Mal

# Wasteland

## Wenn Retro richtig stressig ist

Diese Artikelreihe hat bereits mehrfach bewiesen: Alte Spiele neu zu entdecken, kann interessant und bereichernd sein. Allerdings muss man sich dafür zwangsläufig mit überholten Mechaniken und antiquierter Technik auseinandersetzen. Und das wiederum kann dazu führen, dass sich der Reiz eines ehrwürdigen Klassikers nur mühsam offenbart – wie im Fall des 1988 erschienenen Kult-Rollenspiels Wasteland.

**Von:** Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller




Bobby sorgt sich sowohl um seinen Hund Rex als auch um seine Freundin Jackie.

Mutierte Tiere gehören zu den ersten Gegnern, die ihr in Wasteland bekämpfen müsst.

Fotos: Interplay / Medienagentur plassma

Das 1988 für Apple II, C64 und PC veröffentlichte Wasteland ist ein echtes Urgestein des Rollenspiel-Genres, obwohl es mit seinen 32 Jahren gar nicht mal so alt ist. Schließlich gab es zu diesem Zeitpunkt bereits andere Klassiker wie Ultima, Wizardry oder The Bard's Tale, die von einer innigen Fan-Gemeinde lebten und mehrere erfolgreiche Fortsetzungen zustande gebracht hatten.

Das große Alleinstellungsmerkmal von Wasteland ist sein dystopisches Szenario: Man reitet nicht durch eine verschlafene Fantasy-Landschaft oder erkundet die Weiten des Weltalls. Stattdessen kämpft man sich durch eine von einer nuklearen Katastrophe völlig zerstörte Welt.

Dieses Szenario ist auch der Grund, warum mich der Titel anno 1988 kaltließ: Ich bin in Spielen kein allzu großer Freund der Endzeit. Zwar habe ich mir diverse Nachfolger oder den Konkurrenten Fallout angeschaut, dies aber vorrangig aus beruflichen Gründen. Andererseits faszinieren mich grundsätzlich innovative Spiele und deren Entstehungsgeschichte, weshalb der Historiker in mir ungemein gespannt auf „Mein erstes Mal“ mit Wasteland ist.



Diese Tür ist zwar verschlossen, lässt sich aber leicht mittels Picklock-Fähigkeit knacken.

**Ab in die Wüste**

Normalerweise würde ich für ein solches Experiment zu einer der damals veröffentlichten Originalversionen für Apple II oder C64 greifen. In diesem Fall wähle ich allerdings die Steam-Neuauflage aus dem Jahr 2013. Sie ist grafisch und inhaltlich nahezu identisch mit der ursprünglichen PC-Veröffentlichung, gewährt mir jedoch das Anlegen mehrerer Rollenspiel-Partys. Wohlgemerkt steht mir pro Gruppe nur ein Speicherstand zur Verfügung. Sollte ich also einen schwerwiegenden Fehler begehen und danach speichern, dann gibt es kein Zurück mehr.

Des Weiteren verweist das Steam-Wasteland an manchen Stellen auf einzelne Textparagraphen, für die man damals die gedruckte Anleitung aufschlagen musste und die heute direkt im Spiel angezeigt und gar vorgelesen werden. Abschließend gibt es einen modernen Ambient-Soundtrack, den ich jedoch bewusst abschalte. Schließlich möchte ich mein Retro-Erlebnis nicht zu sehr verwässern.

Ansonsten habe ich keine Ahnung, was mich abseits des Endzeitszenarios erwartet. Freilich könnte ich mir die im PDF-Format beigelegte Anleitung durchlesen, worauf ich aber erst einmal keine Lust habe. Später vielleicht. Lieber springe ich mitten ins kalte Wasser – oder besser gesagt in die heiße Wüste der (ehemaligen) Vereinigten Staaten von Amerika, wo das Abenteuer stattfindet.

Ich starte im Ranger Center und darf entweder meine eigenen Charaktere erstellen oder mit einer vorgefertigten Truppe auf Streifzug gehen. Ich entscheide mich zuerst für letztere Variante, gebe aber nach etwa einer Probestunde auf und starte von Neuem. Der Grund hierfür sind die Skills, dank denen ich meine Gruppe individueller und vielschichtiger gestalten kann. Es erscheint mir jedenfalls sinnvoll, dass ich schon anfangs auf möglichst viele Fähigkeiten wie Heilen,

Dieser nette Herr flickt euch wieder zusammen, allerdings nur gegen einen Batzen Bares.



Diesen tollwütigen Hund solltet ihr schnellstmöglich abschießen, bevor er euch zu Tode beißt.



Harrys Axt hat das Potenzial, euch schwere Verletzungen zuzufügen.

Klettern oder Bombenentschärfen zurückgreifen kann.

Mit dem erstmaligen Verlassen des Centers folgt die erste Überraschung: All die Jahre dachte ich, Wasteland würde optisch The Bard's Tale ähneln – schlicht, weil beide Spiele von US-Entwickler Interplay und aus einer ähnlichen Epoche stammen. Tatsächlich beschränken sich die Gemeinsamkeiten jedoch auf schick gezeichnete Gegner- und Monstergrafiken, die man im Kampf zu sehen bekommt.

Die meiste Zeit marschiere ich in einer kargen Blöckchengrafik durch die Ödnis – die frühen Ultima-Spiele lassen grüßen. Ich laufe gen Norden und betrete ein paar grellgelbe Felder, woraufhin mich das Spiel sogleich warnt: Achtung, hier ist es unangenehm warm! Deshalb kehre ich lieber um und steuere stattdessen das verwinkelte Gebäude zu meiner Linken an, das in einer Bergkette eingekesselt liegt. Bei näherer Betrachtung entpuppt es sich als eine kleine Stadt namens Highpool.

**Aufgabe gesucht**

Obwohl in Highpool mehrere Gebäude stehen, darf ich nur drei von ihnen betreten. Darunter gehören eine Arztpraxis und ein kleiner Laden, in dem ich triviale Objekte wie beispielsweise ein Seil kaufen könnte. Allerdings ist meine Mannschaft bereits mit einigen nützlichen Utensilien ausgerüstet. Zudem besitze ich ohnehin kein Geld muss und deshalb meinen Konsumdrang noch etwas zügeln. Nur wenige Schritte vom Verkäufer entfernt fällt mir eine verschlossene Tür auf, für die ich keinen Schlüssel parat habe. Sogleich kommen mir meine Skills in den Sinn, darunter das sogenannte „Picklock", mit dem ich vielleicht so eine Tür aufknacken könnte. Aber dazu brauche ich doch sicherlich einen Dietrich … oder etwa nicht? Nun, wenn ich hier schon einmal stehe, dann probiere ich es einfach mal aus und … hoppla, es klappt: Die Tür ist offen!

Während ich den folgenden Raum untersuche und unter anderem ein paar Notizen und Pläne entdecke, tauchen neben dem Verkäufer zwei Jugendliche auf, die mich anpöbeln. Sobald ich zu ihnen gehe, reagieren sie nicht. Trotzdem kann ich sie attackieren. Der Kampf selbst ist bemerkenswert schlicht: Ich greife einfach nacheinander mit sämtlichen Mitstreitern an, die durchweg mit Pistolen ausgestattet sind, und gewinne auf Anhieb, ohne einen Kratzer abzubekommen. Das war erstaunlich einfach!

Nun gut. Ich verlasse den Laden und schaue mich weiter um. In der Südwestecke von Highpool treffe ich auf einen weiteren Jungen, mit dem ich reden kann. Er schluchzt jedoch nur. Ich habe keinen blassen Schimmer, was ich mit dem armen Kerl machen soll.

Dazu müsst ihr wissen: Wasteland stammt aus einer Zeit, in der Adventures und Rollenspiele gerne Texteingaben vom Spieler abverlangten. In diesem Fall soll ich zur Tastatur greifen, sobald ich ein Gespräch mit einem NPC anfange. Das erinnert wiederum an Ultima, wo man grundsätzlich jede Figur nach „Name" und „Job" befragen durfte. Doch solche Standardphrasen gibt es hier anscheinend nicht.

Nach einer Weile strecke ich die Waffen und schaue ins offizielle Hintbook, das ebenfalls im Installationsverzeichnis meiner Steam-Version schlummert – und das mich nur noch mehr verwirrt. Es erzählt nämlich frei heraus, dass der Junge Bobby heißt und seinen Hund Rex vermisst. Zudem kann ich ihn über eine Höhle und ein vermisstes Mädchen namens Jackie befragen. Allerdings bleibt es für mich weiterhin ein Rätsel, wie man ohne Hilfe auf diese Fragen kommen soll.

Okay, das will ich jetzt wissen! Also klappere ich klappere stoisch jeden einzelnen Winkel der Stadt ab. Und tatsächlich: Als ich erneut in den Laden gehe und eine bestimmte Wand streife, finde ich einen Zettel. Auf diesem sind völlig plump und zusammenhangslos die besagten Stichwörter notiert. Nicht gerade ein Meilenstein der alten Spieldesignkunst, wenn ihr mich fragt …

Sei's drum: Zumindest habe ich jetzt eine Aufgabe, nämlich Jackie und den Hund zu finden. Bobby verrät mir zudem einen kleinen Anhaltspunkt, wo ich suchen sollte: Laut ihm befindet sich der Eingang der Höhle hinter ein paar Büschen. Aber wo zum Geier sind denn in Highpool Büsche? Ich sehe nur Bäume!

Die Lösung des Problems? Ist erneut wenig einleuchtend: Ich muss Bobby einfach nochmal nach der Höhle befragen. Dann redet er plötzlich von zwei Bäumen, die zwischen der Stadtmauer und dem See stehen. Dabei bricht der Junge in Tränen aus, fleht mich an, seinen Hund in Ruhe zu lassen – und läuft weg.



Zutritt verboten: Die im Osten gelegene Stadt könnt ihr dank einer radioaktiv verseuchten Zone nicht von dieser Seite betreten.



**Höhlenkunde**

Ich gehe also ein paar Schritte nach Norden und stoße sogleich auf die

Fotos: Interplay / Medienagentur plassma



Ups! Wir hätten mit Laurie besser reden sollen, anstatt sie einfach zu überfallen und zu meucheln …

gesuchten Bäume, jedoch auf keinen Höhleneingang … Was fehlt denn jetzt? Wieder konsultiere ich das Hintbook, um zu verstehen, wie Wasteland überhaupt funktioniert: Es gibt einen ganz speziellen Skill namens Perception (auf Deutsch Wahrnehmung), den ich zwingend für das Finden von versteckten Objekten oder eben einem Höhleneingang anwenden muss. Obendrein benötige ich ein passendes Werkzeug, um sicher in die Tiefe zu steigen. Und was wäre da besser geeignet als eines der Seile, die meine Charaktere bei sich tragen?

Die Höhle ist so klein, dass ich bereits nach wenigen Schritten die hinterste Wand sehen kann. Nachdem ich dank eines weiteren Skills über Geröll klettere, greift mich Bobbys tollwütiger Hund an. Ich komme leider nicht drum herum, das arme Tier zu töten.

Als Nächstes falle ich bei einer weiteren Kletteraktion auf die Schnauze, und einer meiner Charaktere verletzt sich. Spätestens jetzt fängt die Steuerung an, mich richtig zu nerven: Um nämlich zu klettern, muss ich „U" wie „Use", die Ziffer für den zu kletternden Charakter, „S" wie Skill und erneut eine Zahl zur Auswahl des eigentlichen Klettern-Skills drücken. Und das für jeden einzelnen Versuch!

Nach einer Weile stolpere ich im hintersten Eckchen der Höhle über Jackie, die ich gar als zusätzliches Mitglied in meine Party aufnehmen kann. Zurück im Freien, vernehme ich wütende Rufe: Bobby will sich an mir rächen, weil ich seinen Hund getötet habe! Er hat allerdings keine Chance gegen meine schusskräftige Mannschaft und ist nach zwei Kampfrunden mausetot.

Mein Blick fällt nebenbei auf die Lebensenergie meiner Mitstreiter, woraufhin ich erschrecke: Einer von ihnen steht kurz vor dem Exitus! Es handelt sich um den Klettermax, mit dem ich das Geröll in der Höhle erklommen habe und hingefallen bin. Ich sollte ihn wohl besser mal heilen. Also suche ich die Arztpraxis von Highpool auf.

Vor Ort der nächste Schock: Der gute Doktor verlangt fünf Dollar … und zwar für JEDEN zu heilenden Lebenspunkt! Das ist mir viel zu teuer. Eine Alternative muss her! Einige meiner Charaktere haben einen Medic-Skill, der jedoch nicht funktioniert. Rast einlegen kann ich ebenfalls nicht. Aber Moment mal, sehe ich das richtig? Meine Burschen erholen sich von alleine, wenn ich stupide im Kreis rumlaufe?! Ich nutze diesen Umstand schamlos aus und bin nach ein paar Jogging-Minuten frisch gestärkt. Es wird Zeit, Highpool zu verlassen …

**Hasenjagd**

Weiter in Richtung Westen stoße ich auf ein Agrarzentrum und kann mich gleich am Eingang mit einem Farmer unterhalten, der mir einen Auftrag anbietet. Wagemutig akzeptiere ich sein Angebot … und befinde mich plötzlich an einem anderen Ort.

Genau genommen stehe ich zwischen einem Gemüsefeld und einem großen Katapult, das die Farmer zu Verteidigungszwecken aufgestellt haben. Dieses bringt mich nicht weiter, weshalb ich mich im Feld umschaue und nacheinander von ein paar Echsen sowie Hasen (!) attackiert werde. Die Viecher sind aufgrund ihrer Anzahl knackiger als die Gegner in Highpool. Doch schlussendlich siege ich erneut mühelos. Dafür bremst mich ein anderes Problem aus, das mir inzwischen allzu bekannt vorkommt: Was zur Hölle muss ich überhaupt machen? Okay, mein Auftraggeber warnte mich vor einem gewissen Harry, dem Hasenmeister – den ich aber nicht sehe. Die vielen Türen am Rand lassen sich diesmal nicht per Picklock aufschließen. So jedenfalls meine Vermutung, weil es eben nicht auf Anhieb wie in Highpool funktioniert.

Ohne weitere Anhaltspunkte begebe ich mich zu einem Durchgang auf der Südseite und steige in einen unterirdischen Erdkeller hinab, in dem es ebenfalls vor aggressiven Tieren wimmelt. Ich kämpfe mich mit Mühe und Not von einem Raum zum nächsten und bezweifle angesichts der schwindenden Lebensenergie meiner Recken, dass ich hier überhaupt richtig bin. Schließlich kann ich aufgrund ständig eintrudelnder Gegner nicht wie in Highpool mal nebenbei im Kreis spazieren, um mich zu regenerieren. Als mein erster Mann ohnmächtig zu Boden geht, sehe ich mich schon den letzten Spielstand laden. Doch zum Glück fällt mir rechtzeitig die vielleicht merkwürdigste Spielmechanik von Wasteland auf: Ohnmächtige Charaktere wachen nach einigen Zügen auf, als ob nichts gewesen wäre. Selbst wenn meine gesamte Mannschaft am Boden liegt, dann bricht der Kampf ab und wird fortgesetzt, sobald der Erste aufwacht.

Freilich hat die Sache einen „kleinen" Haken: Bei einem getöteten Gegner erhalten jene Charaktere, die gerade ohnmächtig sind, keine Erfahrungspunkte. Zudem besteht die Gefahr einer schweren Verletzung, die unbehandelt zum unwiderruflichen Tod führt. Allerdings fügen mir die Bewohner des Erdkellers keine solche zu.

Ich erreiche schließlich den Ausgang – und stehe zu meiner Enttäuschung wieder vor dem Eingang des Agrarzentrums. Ich betrete es erneut und stelle ernüchtert fest, dass ich meinen Auftraggeber nicht mehr ansprechen darf. Also schaue ich mich nochmal um und stolpere über die Türen von vorhin, nur dass ich diesmal auf der anderen Seite stehe. Sie sind weiterhin verschlossen – und scheinen gleichzeitig der einzige Weg zu sein, um zurück auf das Gemüsefeld zu gelangen.

Weil mir das Hintbook diesmal nicht weiterhilft, begebe ich mich




Der Humor in Wasteland ist ziemlich subtil. Unter anderem begegnet man dieser schwer bewaffneten Nonne.

in die Tiefen des Internets. Und was ich dort zu lesen bekomme, lässt mich abermals am Kopf kratzen: Die von mir angewandte Picklock-Fähigkeit war schon die richtige Idee ... jedoch wusste ich nicht, dass sie nicht zwingend beim ersten Versuch zum Erfolg führt. Deshalb muss ich es einfach so lange probieren, bis es klappt. Gnarf!

Wieder auf dem Feld, grase ich jeden einzelnen Meter ab, bis plötzlich Harry vor mir steht und mir seine Axt vor die Nase hält. Er erweist sich als der bislang stärkste Gegner und fügt einem meiner Helden eine schwerwiegende Verletzung zu. Entsprechend muss ich bis zum Ende des Kampfes mit einem Mann weniger auskommen, kann den Hasenmeister letztlich aber bezwingen.

Bezüglich der Verletzung kommt endlich der Medic-Skill zum Einsatz, den ich ebenfalls einfach so lange anwende, bis er Wirkung zeigt. Abermals bin ich baff, wie leicht sich die Spielmechanik von Wasteland aushebeln lässt. Und erneut nervt mich die umständliche Benutzerführung der Skills.

**Eine Welt voller Gefahren**

Die folgenden Stationen sorgen für eine Achterbahn der Gefühle. In einer Zitadelle greifen mich durchgeknallte Nonnen und Mönche an, gegen die ich keine Chance habe. In den Zelten der Wüstennomaden treffe ich auf mehrere Gesprächspartner, wobei mir erneut das Austüfteln der korrekten Fragen Probleme bereitet. Von Weitem sehe ich eine Großstadt, die ich dank der radioaktiven Umgebung aber nicht so ohne Weiteres betreten kann.

Verzweifelt kehre ich zurück in den Süden und entdecke jenseits einer Bergkette den Eingang eines Minenschachts. Im Inneren verliere ich beinahe die Lust am Spielen: Wieder greifen mich alle Nase lang irgendwelche Echsen an, die einfach zahlreicher als jene auf der Farm sind. Ich benötige zweifelsohne besseres Equipment – allerdings konnte ich bislang in keinem Shop neue Waffen oder Kleidung erstehen. Mutig weiche ich von den Empfehlungen des Hintbooks ab, lade meinen alten Spielstand und laufe an der Mine vorbei, um zur Stadt Quartz zu gelangen. Dort kann ich nicht nur meine Ausrüstung aufmöbeln, sondern auch eine Bar und ein Hotel unsicher machen. Die Kämpfe darin sind perfekt auf die aktuelle Stärke meiner Party abgestimmt – und dennoch geht meine Motivation schon bald endgültig in den Keller.

Denn irgendwie fühlt sich alles so leer und so unpersönlich an. Die Gefechte verkommen immer mehr zu langweiligen Klickorgien, bei denen ich vornehmlich an das Nachladen meiner Waffen denken muss. Gespräche mit NPCs bleiben weiterhin rar und sind mir einfach zu kryptisch. Und obwohl ich in Quartz erfreulich viele Gebäude betreten darf, so sehen viele von ihnen gleich aus und bergen selten Überraschungen in Form von Gegnern oder Schätzen.

Loben möchte ich aber zumindest noch ein kleines Rätsel: In der Bar begegne ich einer Kellnerin namens Ellen, von der ich einen Schlüssel ergattern kann. Dazu muss ich mit ihr flirten und ein Wort sagen, das auf einem der Tische gekritzelt steht: URABUTLN. Was auf den ersten Blick überhaupt keinen Sinn ergibt, ist in Wahrheit ein cleveres Lautspiel. Sprecht einfach mal die einzelnen Buchstaben einzeln aus: U (You) R (are) A (a) B (bi-) U (u-) T (ty) E (Ell-) N (-en) ... You are a beauty, Ellen.

**Fazit: Früher hui, heute ...**

Ich halte fest: Ja, Wasteland war zu seiner Zeit dank Endzeit-Setting etwas Neues. Auch das Skillsystem ist von der Idee her clever erdacht. Und einige Rätsel fühlen sich logisch an – aber andere eben nur dann, wenn man in eine Lösung linst.

Meines Erachtens ist das Spiel aus heutiger Sicht nur mit sehr viel Vorsicht zu genießen. Es ist einerseits viel zu schwer, weil man kaum vernünftige Hinweise erhält und viel durch Trial-and-Error herausfinden muss. Andererseits ist es sehr leicht, dank des Ohnmächtig-Konzepts oder dem leichten Aushebeln zahlreicher Spielmechaniken. Und die Steuerung ist wirklich ein Graus beziehungsweise ein schlechtes Testament für die 1980er-Jahre.

Wasteland ist eben ein Klassiker, der aufgrund seiner damals innovativen Errungenschaften aus der Masse hervorstach und heute unter zahlreichen Design- und Konzeptproblemen leidet, die einfach anstrengend sind. Und deshalb muss ich leider resümieren: Spielt es heute besser nicht, da gibt es andere Retro-Rollenspiele aus dieser Zeit, die mehr Laune machen – etwa Pool of Radiance. Es denn, euch plagt eine starke Nostalgiesehnsucht oder ihr wollt den Klassiker ähnlich wie ich aus rein historischer Sicht beurteilen. ❑




Wer seine Skills verbessern möchte, der muss eine Bibliothek aufsuchen.




Die 1988 als erste veröffentlichte Apple-II-Version sieht auf den ersten Blick karger aus als das PC-Pendant, allerdings wirkt die Grafik deutlich stilvoller.